Óscar Gual Boronat

Viñetas de posguerra

Los cómics como fuente para el estudio de la historia

PUV
VNIVERSITAT DE VALÈNCIA

VIÑETAS DE POSGUERRA

LOS CÓMICS COMO FUENTE PARA EL ESTUDIO DE LA HISTORIA

VIÑETAS DE POSGUERRA

LOS CÓMICS COMO FUENTE PARA EL ESTUDIO DE LA HISTORIA

Óscar Gual Boronat

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Esta publicación no puede ser reproducida, ni total ni parcialmente, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, ya sea fotomecánico, fotoquímico, electrónico, por fotocopia o por cualquier otro, sin el permiso previo de la editorial.

© De los textos, Óscar Gual Boronat, 2013
© De esta edición: Publicacions de la Universitat de València, 2013

Publicacions de la Universitat de València
http://puv.uv.es
publicacions@uv.es

Ilustración de la cubierta: *Flechas y pelayos*, 136 (1931), de Avelino Aróstegui
Diseño de la cubierta: Celso Hernández de la Figuera
Fotocomposición, maquetación y corrección: Communico, C.B.

ISBN: 978-84-370-9219-5

Para mi padre, Mariano Gual,
el principal responsable de que haya leído tantos tebeos

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

LOS LÍMITES

MARCANDO EL TERRITORIO
- La narración en la historieta
- La relación texto-imagen
- Su (todavía corta) historia

EL CONTEXTO

LOS CUADERNOS DE AVENTURAS EN UN ESCENARIO CONTEMPORÁNEO: *ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN*
- Roberto y Pedro
- Entre diplomas y tubos de ensayo
- «Maldito español»
- Jarabe de palo

LOS CUADERNOS DE AVENTURAS EN UN ESCENARIO HISTÓRICO: *EL GUERRERO DEL ANTIFAZ*
- Adolfo
- El antifaz
- Ana María

DESPUÉS DEL «CONTINUARÁ…». CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Desde la primera redacción de estos textos hasta esta que parece su presentación definitiva, han transcurrido alrededor de cuatro años, un periodo de tiempo en el que la situación del cómic en España ha evolucionado hasta encontrar una posición consolidada. Ahí está la reciente creación del Premio Nacional de Historieta, la celebración de salones y jornadas organizadas y promocionadas por universidades e instituciones públicas, así como seminarios y cursos de verano, el importante número de monografías y publicaciones dedicadas a su estudio y difusión, o la presencia cada vez más constante en los principales medios de comunicación (en el desaparecido *Público*, la sección de cultura de *El País*, el suplemento literario de los sábados del rotativo madrileño *ABC* o algunos programas televisivos y radiofónicos).

¿Tiene cabida, pues, en ese nuevo contexto, seguir definiendo un medio de expresión, un medio artístico como es la historieta? ¿Acaso los estudios sobre cine, pintura o teatro se molestan en conceptualizarlo? Normalmente no es así, sino que se da por hecho que el potencial lector ya conoce los términos básicos entre los que se va a mover el análisis, obviándose las definiciones, que pueden ser totalmente accesorias. Un riesgo, el de las parcelaciones teóricas, que se acrecienta en el caso de un medio tan vivo como la historieta, en evolución constante, pues en cualquier momento puede surgir un autor o grupo de autores que trastoque los cimientos de esas definiciones y las convierta en papel mojado.

No obstante, el trabajo que arranca con estas páginas –muy influido, para bien o para mal, por aquellas primeras aproximaciones que se llevaron a cabo en nuestro país entre finales de la década de los sesenta y mediados de los ochenta por autores como Javier Coma, Román Gubern o Luis Gasca, dirigidas a un público inconcreto, muy general– nació como tesis doctoral, y ante el temor a que algunos miembros del tribunal no estuvieran

familiarizados con los tebeos se consideró oportuno dejar claras las ideas desde el principio. Y ahora hemos decidido mantener ese deseo por dos razones: porque buscamos, nosotros también, un amplio espectro de lectores y porque desde la óptica de nuestra investigación creemos que es útil describir qué entendemos por cómic para así delimitar los parámetros y, al mismo tiempo, distinguir la historieta de otras formas de expresión gráfica con características similares. Además, a partir de esa premisa, se comprenderán mejor determinados debates acerca del origen del medio, su terminología, sus relaciones con otras artes, que pueden considerarse superados dentro del ámbito de los tebeos pero que son ajenos a todos aquellos que no lo transitan a menudo.

Dado que el presente objeto de estudio, tal que artefacto cultural, puede entenderse, en palabras de Justo Serna y Anaclet Pons, como «un producto humano que nos distancia de la naturaleza», y que nuestro modo de proceder es similar a aquel que Peter Burke asigna a los historiadores clásicos de la cultura –«*leían* cuadros o poemas específicos como evidencia de la cultura y el periodo en el que se creaban»–, se podría ubicar perfectamente este ensayo dentro de la esfera de la denominada historia cultural. Es razonable hacerlo así. Sin embargo, preferimos definirlo más bien como una propuesta metodológica, como un ejemplo práctico acerca de cómo se ha de utilizar el cómic historiográficamente. Aunque pretendamos averiguar, a través de la lectura de esos cuadernos, cómo era la inmediata posguerra española (y en menor medida también la influencia de estos en la población o las características de su numeroso público), el centro del debate es dilucidar cuál es la mejor manera de utilizar los tebeos a modo de fuente en cualquier investigación sobre la sociedad, la cultura y la vida cotidiana.

Normalmente, la presencia de un capítulo introductorio en un trabajo de estas características es más que nada un ejercicio de explicitación acerca de las metas, el plan de trabajo, la metodología y los objetivos. En nuestro caso, la enumeración de todos y cada uno de esos puntos es tan extensa y está tan imbricada en el propio contenido del análisis, que hemos decidido incluirla en el cuerpo del ensayo como un capítulo más, ahí, confundida en la espesura.

Así que, aunque hayamos renunciado a una verdadera presentación, es de recibo dar las gracias a todos aquellos que de una u otra forma han contribuido a que el presente ensayo saliera adelante. Por un lado, a los coleccionistas privados que nos brindaron la posibilidad de estudiar sus

viejos tebeos (en especial Pedro Santosjuanes y Adelaida Boronat) y, por otro, a los contados «lectores» (Francesc Gimeno, Juan Miguel Gual, María Teresa Martí) que este escrito ha conocido a lo largo de su crecimiento, y cuyas rectificaciones y sugerencias no han caído en saco roto.

Por último, debemos reconocer el interés y la dedicación del doctor Justo Serna, quien ha enderezado este libro convenientemente, así como la infinita paciencia de nuestro editor, Vicent Olmos.

LOS LÍMITES

La historia es una disciplina que debe mucho a la erudición y a la acción, a la reflexión y al trabajo de campo, al archivo y al laboratorio; una ciencia que a través de complejos procesos intelectuales ha evolucionado según sus necesidades, fuertemente influida por las corrientes ideológicas y las metodologías académicas. De entre las consecuencias de esa lógica maniobra destaca una bien evidente: no trabajan de la misma manera, o al menos no deberían hacerlo, los historiadores actuales respecto de los cronistas del siglo XVIII, por poner un ejemplo. Los objetos y los métodos de estudio, las fuentes y la manera de interrogarlas, el discurso y la forma de redactar o plantear las conclusiones, todo aquello que en mayor o menor medida conforma en la práctica dicha materia ha ido transformándose de forma paulatina y sigue haciéndolo a medida que se abren nuevos interrogantes y se le plantean nuevos retos. De hecho, existe un aspecto, un recurso útil, defenestrado en ocasiones y plenamente aceptado en otras, un «tema de polémica historiográfica entre escuelas e historiadores», según Pelai Pagés,[1] que ha logrado consolidarse en la historiografía actual más como una necesidad que como un vicio o una mala costumbre; se trata de aquello que se ha venido a denominar la periodización de los trabajos históricos.

Resulta evidente que no puede realizarse una investigación histórica sin marcar unos límites temporales claros y razonados; esta es una condición previa indispensable, pero no es esa exigencia la que tratamos de describir. No estamos hablando de la determinación del objeto de estudio, que en historia es lógicamente una esfera cronológica, sino del hábito de estratificar ese objeto de estudio por etapas temporales pese a tratarse de una misma entidad. Esa división se lleva a cabo por motivos estrictamente materiales, es mucho más sencillo trabajar con los hechos y los procesos históricos si lo hacemos por periodos concretos, aunque sus fronteras sean difusas y se confundan con las del vecino. También se puede ahondar más en un

determinado ciclo, proceso o acontecimiento si se analiza por partes, separadas por años o mediante otras unidades igualmente válidas. Una herramienta cómoda pero irreal, ficticia, en ocasiones incluso forzada, que se ha de definir como un útil de trabajo para bucear en las estructuras y las coyunturas a fin de hallar una quiebra, un cambio que ayude a situar allí mismo la deseada demarcación, «siguiendo», eso sí, «unos criterios de racionalización que deben venir marcados por la base estructural de las propias sociedades».[2]

Las dos primeras tareas del historiador, según Antoine Prost,[3] que en la práctica acaban por confundirse, son, por este orden, la cronología («colocar los acontecimientos en un orden temporal») y la periodización, la cual, «en un primer nivel, se trata de una necesidad práctica: no podemos abrazar la totalidad sin dividirla», y lo que hace el investigador es precisamente desglosar «el tiempo en periodos». «Pero no todas las divisiones son válidas –advierte Prost–, es necesario dar con aquellas que tienen un sentido y que identifican conjuntos relativamente coherentes», para así «sustituir la continuidad inasequible del tiempo por una estructura significante». Por eso mismo «el historiador que destaca un cambio al definir dos periodos distintos está obligado a decirnos cuáles son los aspectos en que difieren y, aunque sea como reverso, de forma implícita o explícita, cuáles en los que se asemejan», consiguiendo que «la historia sea, si no inteligible, al menos pensable». Y matiza finalmente que «el historiador no reconstruye la totalidad del tiempo cada vez que emprende una investigación: recibe un tiempo ya trabajado, que otros historiadores ya han segmentado en periodos».

Tomemos como muestra el contexto en el que hemos decidido enmarcar nuestro análisis, tomemos como modelo el franquismo, el régimen político que rigió en toda España desde el final de la Guerra Civil (en algunas regiones ya desde el principio de la contienda) hasta el inicio de la transición a la democracia a mediados de la década de los setenta del siglo pasado. Esos casi cuarenta años de dictadura han sido estudiados desde diversas perspectivas que, aunadas, pretenden explicar el conjunto, y todas esas aproximaciones responden por lo general a un esquema que estructura dicho sistema político en fases diferenciadas en función de criterios diversos. Si se aborda el franquismo según su funcionamiento político interno, es necesario separar los primeros gobiernos, dominados por el Ejército y la Falange, ejecutivos fascistizados, de aquellos otros formados por representantes de las familias nacionalcatólicas o, posteriormente, por tecnócratas de nuevo cuño.

Desde la óptica económica, los historiadores han optado por separar el periodo autárquico, consecuencia inmediata de la contienda bélica, de la leve recuperación experimentada en los años cincuenta y del desarrollismo de los sesenta. Del mismo modo, las relaciones exteriores también fueron transformándose, y no se debe confundir el apoyo a las potencias del Eje con el aislamiento sufrido tras la Segunda Guerra Mundial, o con la incorporación de España a las organizaciones internacionales tras la normalización de relaciones con EE. UU. Evidentemente, estamos examinando diferentes dimensiones de un mismo objeto de estudio, el franquismo, pero su complejidad y su extensión nos obligan a hacerlo por partes, bien delimitadas a su vez por consideraciones de peso. No es caprichoso actuar de ese modo, ni mucho menos, siempre y cuando los juicios elegidos para parcelar nuestro tema estén lo suficientemente consolidados y sean convincentes. En cualquier caso, la pertinencia de una investigación depende de los criterios de fundamentación, de la coherencia que guíe de principio a fin el proceso de búsqueda y de escritura. En otros términos, que las partes sean congruentes y que los recursos estén justificados.

Para abordar la capacidad del cómic como fuente para el estudio de la historia contemporánea (pues esta forma de expresión es inconcebible antes de la aparición de la prensa como medio de difusión de masas, y esa circunstancia no se produjo hasta el siglo XIX) se debe seleccionar un momento histórico característico en el que los tebeos estén plenamente desarrollados formalmente y consolidados también entre el público, de tal forma que el reflejo de esa misma realidad histórica sea, si no evidente, sí significativo; ese es el caso de buena parte de la historieta española producida durante el franquismo. Sin embargo, como veíamos con anterioridad, no todo el periodo histórico así conocido mantiene las mismas características a lo largo de sus casi cuatro décadas de existencia; tampoco en lo referente a la historieta. No comparten público, ni se rigen por los mismos principios, ni han de sortear las mismas dificultades, títulos como *Chicos* (editado en San Sebastián desde finales de los años treinta), *El Capitán Trueno* (nacido en 1956 en el seno de Bruguera) o *Trinca* (revista que inicia y concluye su andadura poco antes de la muerte del dictador). Pese a ser todas ellas publicaciones comerciales de editores privados, y por lo tanto tener como finalidad esencial la de vender más ejemplares que la competencia, se mueven en escenarios diferentes, tratan temáticas dispares y encuentran una audiencia propia que no es necesariamente compartida con otras cabeceras.

Cada cómic debe ser entendido dentro de su contexto particular, valorando las características de ese periodo durante el que fue difundido y leído. Existen por lo tanto modelos de revista, formatos de edición, argumentos y estilos de dibujo específicos, que se mantienen y triunfan durante un tiempo pero que poco a poco suenan obsoletos y son sustituidos por procedimientos y estéticas novedosos. Modelos, formatos, argumentos y estilos desarrollados según los condicionantes legales y materiales de una época y de un lugar determinado, que se pueden o no mantener, que pueden cambiar, y cuya desaparición marca un nuevo camino, en definitiva, una nueva etapa.

1. Primer ejemplar de la revista *Chicos* (1938).

2. Aventura de *El Capitán Trueno* de 1956.

Estas cuestiones son claves en todo ejercicio de historia cultural. En la actualidad, los estudios sobre los productos y artefactos humanos (el verdadero objeto de estudio de la historia cultural) han de valorar la utilización y el sentido que, consciente o inconscientemente, sus usuarios les otorgan; han de tener en cuenta el soporte físico con el que fueron elaborados; han de tener en cuenta, también, el significado que transmiten, el mensaje que comunican a sus destinatarios reales o imaginados, contemporáneos o futuros. Los cómics cuentan una historia, es decir, tienen personajes a los que les suceden cosas, y esas cosas que suceden siguen un proceso. Que sean unos u otros dependerá de la circunstancia histórica: esta no es la determinación fatal que imponen los recursos, sino el contexto al que llegan distintas tradiciones, corrientes, posibilidades. La historia cultural estudia ese contexto no como el marco estructural que determina la imaginación de quienes elaboran productos y artefactos humanos, sino como el conjunto de posibilidades de que se valen los creadores. Modelos, formatos, argumentos y estilos son reconocibles en cada época, pero esos recursos pueden proceder de otras épocas y, por supuesto, no ser los únicos disponibles. Esa es la razón de que las investigaciones culturales estudien el artefacto cultural llamado cómic como un conjunto, como una elaboración total, pero también como un sistema que se puede descomponer en partes que tienen su propio origen, su propia cronología, su propio uso. El cómic es una totalidad que combina esas partes y que se emplea. El historiador cultural estudiará dichos elementos –cada uno de los cuales pregona su historia y su tiempo– y la combinación particular, concreta, que el creador ideará de acuerdo con las limitaciones, las rutinas y las circunstancias de su época. Pero estas son solo algunas de las numerosas cuestiones y tareas a las que se ve enfrentado el historiador cultural… del cómic. Vayamos, pues, por partes, centrándolas en su contexto, justificándolas de acuerdo con una circunstancia histórica.

En este sentido, nuestro objetivo no es estudiar toda la producción de tebeos desarrollada durante la dictadura, sino solo la realizada en una etapa determinada: la que se alarga desde 1939 (con la definitiva implantación del Nuevo Estado en todo el territorio nacional) hasta 1952 aproximadamente. Y dos son las razones por las que marcaremos ahí el límite. La primera, la creación el 21 de enero de ese mismo año, por orden del nuevo Ministerio de Información y Turismo, de la Junta Asesora de la Prensa Infantil,[4] que como

primera medida implantará unas primitivas *Normas sobre la prensa infantil* en las que:

> Clasificando a los niños en dos grupos, de seis a diez y de diez a catorce años, se relaciona todo aquello que debe prohibirse y lo que, por el contrario, puede indicarse. Se dan asimismo separación de reglas, según se refieran a la moral o a la Religión. Finaliza con unas sugerencias o normas literarias a que deben ajustarse las publicaciones infantiles.[5]

Dichas pautas vigilan el contenido de las historietas, para lo cual listan una serie de cuestiones que no pueden aparecer en los cómics, tales como la violencia explícita, las posesiones demoníacas o el cuestionamiento de la autoridad paterna, y que si aparecen debe ser en unas condiciones determinadas. Ahí radica la primera diferencia respecto al periodo inmediatamente anterior, cuando todo se regía a partir de la Ley de Prensa de 1938, «una legislación de guerra».[6] No podemos afirmar, de ninguna manera, que existiera hasta ese preciso momento una mayor libertad creativa, pero sí que la labor de los guionistas y dibujantes de tebeos estaba controlada desde una óptica censora mucho más amplia que se aplicaba a todas las publicaciones indistintamente de cuál fuera la audiencia a la que estuvieran destinadas. La consecuencia principal es evidente: los escenarios, esquemas y argumentos, así como los personajes, pueden ser los mismos antes y después de la reforma legal, pero no serán presentados de la misma manera. En palabras de Enric Larreula: «Mai ningú havia dit encara d'una manera oficial què era el que es podia i què era el que no es podia editar».[7]

Y la segunda razón –en cierto modo consecuencia de la primera– es el *boom* editorial experimentado a partir de 1951, cuando se va paliando la escasez de papel y los problemas de edición se normalizan. Cambios que posibilitan la salida de nuevas revistas infantiles, tanto de editoriales ya consolidadas como de otras recién creadas, iniciándose de ese modo una tendencia ascendente que se prolongará hasta la siguiente década. En un informe titulado *Prensa infantil y juvenil: Pasado y presente*, hecho público en 1967 por la Comisión de Información y Publicaciones Infantiles y Juveniles, dependiente de la Dirección General de Prensa, se expresa muy bien cuál fue la transformación experimentada a principios de los años cincuenta.

> Aproximadamente a partir de 1952 cambia la panorámica: la coyuntura internacional ha evolucionado y a su compás la situación interior del país. El papel y los permisos de edición son más fáciles de conseguir. Las publicaciones que hasta entonces habían salido como folletos alcanzan oficialmente una periodicidad fija. Nacen nuevas editoriales y las existentes se lanzan

> a producir grandes series. Se produce una verdadera avalancha de títulos y de personajes. Las planchas extranjeras se hacen más asequibles, el mercado comienza a saturarse, no por la cantidad de los títulos, sino por la abundancia de lo mediocre.[8]

Previamente, y «durante casi diez años, desde el final de la guerra, la Prensa infantil española arrastrará grandes dificultades. A la escasez de papel, tintas, etc., se une una limitación de los permisos de edición. Las revistas comerciales circulan sin una periodicidad fija: *TBO* y *Pulgarcito* y otras muchas se editan como folletos sin salida regular», pese a ello, «España posee durante estos años difíciles una escuela propia en la manera de hacer prensa para los menores», escuela que tenderá a desaparecer «al cesar la protección estatal» y al romperse el presunto equilibrio comercial que, según la Comisión, se mantenía hasta entonces entre el modelo de «revista» formativa-informativa y el de «tebeo» recreativo.[9]

A esa transformación contribuirá, como ya hemos señalado, la introducción de un estricto corpus normativo que en un primer momento se limitará a aspectos temáticos y estéticos, y que mediante posteriores reformas (principalmente el *Reglamento sobre la ordenación de las publicaciones infantiles y juveniles* de 1955) ahondará en un mayor control, al imponer una serie de requisitos y crear un registro de publicaciones, así como una sucesión de premios y sanciones que vendrán a regular definitivamente este sector editorial, marcando, según la Comisión, el final del proteccionismo del sector por parte de las más altas instancias.

3. *Pulgarcito* tras la guerra.

4. Ejemplar de *Mis chicas* de 1943.

Hasta ese momento la edición de revistas para niños y jóvenes dependía de la Subsecretaría de Educación, «en que había estado administrativamente integrada desde 1946 al desaparecer la primitiva Vicesecretaría de Educación Popular de fet y de las jons», pero la transferencia a manos de la Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo a partir de 1951 supuso «una importante variación» y «propició y facilitó las autorizaciones para editar publicaciones periódicas y así pudieron obtener tal consideración muchos de los tebeos ya conocidos abriéndose el camino para el nacimiento de otros nuevos».[10] Todos estos cambios hay que entenderlos en el contexto político que está viviendo la dictadura de Franco en esos momentos, no en vano la creación del Ministerio de Información y Turismo, que recaerá en manos de Arias Salgado, es una de las reformas sustanciales del nuevo ejecutivo nombrado el 18 de julio de 1951, marcado por el obligado reparto de poder entre las diferentes familias. Al mismo tiempo, esa reforma ministerial responde también al tímido aperturismo que está experimentando España en esos años, primero con la entrada en algunas agencias de la ONU (caso de la FAO en 1950, de la Organización Internacional de Aviación Civil en 1951 o de la UNESCO en 1952), y más adelante con la firma de acuerdos con la Santa Sede y con EE. UU. en 1953.

Hemos acotado ya el periodo que vamos a estudiar, hemos indicado los puntos de inicio y final, pero nos queda pendiente aclarar una cuestión: ¿vamos a analizar todas las historietas producidas en España durante esos

años? Pese a todos los problemas con los que tendrá que lidiar el mundo editorial durante dicho periodo, los cuales ya han sido repasados en líneas generales y serán desarrollados en el capítulo siguiente, el número de títulos existentes en el mercado a lo largo de esos años es demasiado elevado como para intentar abarcarlo en su totalidad, de ahí la necesidad de imponer nuevamente unos criterios de selección. Mediante la aplicación del primero de ellos, la comercialización, vamos a dejar de lado las publicaciones de los organismos e instituciones oficiales y aquellas otras íntimamente relacionadas con el Estado, caso de las revistas financiadas y/o producidas por FET y de las JONS o la Iglesia católica, a las cuales se les asignaba regularmente una cantidad de papel en régimen de protección y en las que, pese a compartir distribución y puntos de venta con los tebeos comerciales, primaban los contenidos proselitistas y doctrinales, lo que las descarta directamente como objetivo de este ensayo. El segundo criterio es el destinatario potencial de esas publicaciones, ya que en nuestro estudio nos centraremos en las cabeceras dirigidas a los niños (sustantivo masculino plural), prescindiendo por un lado de los periódicos y las revistas humorísticas para adultos (algunas de ellas nutridas principalmente por páginas de historieta), marcadas por un sesgo más político y aparentemente crítico, y sobre las que la censura de los primeros años del franquismo actuaba más duramente, y apartando, por otro lado, las historietas para niñas, un género plenamente desarrollado durante el franquismo a partir de la pionera *Mis chicas* (1942) y que está más cerca del adoctrinamiento social y moral que del puro entretenimiento. El origen geográfico, finalmente, será el tercer filtro. Por desgracia, llegados a este punto, nos topamos con un inconveniente que puede condicionar mucho nuestro trabajo: la integridad y el grado de conservación del material que necesitamos consultar. Ya en 1968, Antonio Lara reconocía que el primer problema a la hora de realizar un estudio histórico de los tebeos era la escasez de ejemplares:

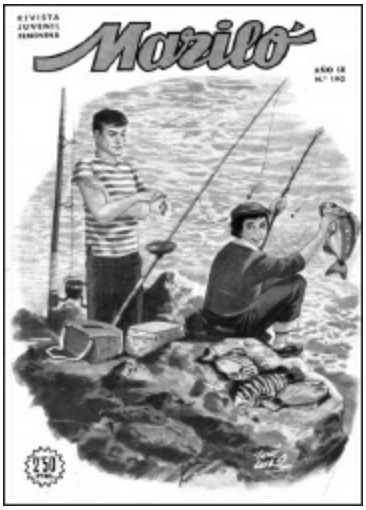
> Encontrar tebeos antiguos, e incluso modernos, es una aventura en la que el azar tiene la mayor parte. Las bibliotecas y hemerotecas son muy deficitarias en este terreno, y solo algunos coleccionistas particulares, que ignoran, en ocasiones, el valor de lo que poseen y lo conservan por razones sentimentales, pueden guardar páginas inestimables que se creyeron perdidas para siempre.[11]

El desinterés público y generalizado respecto a la historieta en España (una actitud que afortunadamente está cambiando) ha tenido como consecuencia el nulo respeto hacia este medio de comunicación, hacia sus

responsables y hacia su historia. Eso explicaría por qué en un país con una rica y larga tradición seguimos careciendo de un centro de documentación de la historieta, y que en aquellos depósitos que vendrían a cumplir presuntamente esta función se hallen únicamente legajos incompletos y mal datados. Esa situación nos ha empujado finalmente a perfilar mucho más nuestro estudio hasta el punto de optar por circunscribirlo a aquellas cabeceras que bien mediante el acceso al material conservado en determinadas instituciones públicas, o por coleccionistas privados, bien gracias a las reediciones, hemos podido leer en su integridad.

En la década de los cuarenta existieron tres núcleos de edición. El primero en cuanto a volumen de producción y número de editoriales fue Barcelona, y tras él Madrid y Valencia. En esta última tenía su sede un importante sello, Editorial Valenciana, a la sombra de la cual crecieron un puñado de empresas más pequeñas de carácter familiar: Guerri, Saturno, Aguiler, Realce o Lerso, y ya en 1950 vería la luz su máxima competidora, Maga. Nacida a principios de los años treinta como la empresa familiar La Valenciana, y tras haber suspendido su actividad durante la guerra, la rebautizada Editorial Valenciana renacerá poco a poco con la nueva década gracias principalmente al esfuerzo del nuevo propietario, hijo del fundador, y a la incorporación como director artístico del historietista José Soriano Izquierdo. La dirección de Soriano Izquierdo aupará al nuevo sello a cosechar desde el principio de su trayectoria una exitosa respuesta entre el público con publicaciones como *Jaimito*, *Mariló*, *Roberto Alcázar y Pedrín*, *Pumby*, *Purk, el hombre de piedra* o *El Guerrero del Antifaz*. Títulos que por su popularidad, acogida y relevancia han conseguido mantenerse, independientemente de su calidad artística, como referencia de la historia del cómic español, y por ende han sido conservados y reeditados algunos de ellos, con lo que reúnen las condiciones precisas para convertirse en una muestra significativa de la historieta nacional de posguerra y para centrar en ellos el núcleo de nuestro estudio.

5. Viñeta de *Pumby*, de José Sanchis.



6. *Mariló*, popular revista de Valenciana.

El cuaderno de aventuras era uno de los tres géneros fundamentales de la historieta infantil durante la posguerra cultivados con tino empresarial por Valenciana (en algún caso como pionera de tendencias posteriores y en otros a rebufo de la actividad de la competencia). Los otros dos eran las revistas de humor y los relatos femeninos. El grueso de la producción editorial de aquellos años lo conformaban los cómics para niños, publicaciones comerciales para todos los públicos destinadas al ocio y al entretenimiento. Las revistas para niñas, en cambio, y como hemos apuntado con anterioridad, eran ciertamente más sectarias, más cerradas, mucho más parecidas entre sí. «Muy pocas veces en la historia del arte y del periodismo», ha señalado el historiador del arte Juan Antonio Ramírez, «un producto lanzado por particulares, con afán de lucro, ha representado tan bien los ideales del grupo

en el poder como la historieta femenina española entre 1950 y 1970».[12] Por razones prácticas hemos decidido distinguir asimismo entre cuaderno de aventuras realista, cuya acción se situaba en un contexto contemporáneo, y aquel otro ubicado en escenarios temporales pretéritos. En el primer caso, la elección de *Roberto Alcázar y Pedrín*[13] –una serie de vida muy longeva, desarrollada entre 1940 y 1976 por Eduardo Vañó, principalmente– era evidente. Como muestra de aventuras clásicas seleccionamos *El Guerrero del Antifaz*, creado por Manuel Gago en 1943 y prolongado hasta mediados de la década de los sesenta.

7. Página de Karpa para *Jaimito* n.º 73.

Puede que con ese punto de partida más de un lector considere que el presente ensayo nace desequilibrado, y que pretender estudiar una enorme producción editorial a partir de dos únicas muestras –y además de un mismo género– es erróneo. En ese caso la solución sería cambiar el planteamiento del trabajo y preguntarse únicamente si *Roberto Alcázar* y *El Guerrero del Antifaz* nos pueden ayudar a conocer mejor la historia contemporánea de España. Pero también si ambas historietas merecen un estudio específico que revele esas condiciones de posibilidad –de las que antes hablábamos–, que muestre de qué modo se combinaron sus elementos para ser un éxito. Los cómics son documentos que testimonian parcial, sesgadamente, una época determinada, manifiestan material e inmaterialmente cómo se veía el mundo,

cuáles eran los deseos, las fantasías, los fantasmas de sus creadores y de sus destinatarios. Por eso también el cómic podemos verlo –según hiciera Román Gubern con el cine de Hollywood– como un espejo de fantasmas.[14] Como la representación deformada, transfigurada, de modelos, de héroes, de figuras que presuntamente nos reflejan o a las que queremos parecernos. Un «fantasma», en el sentido freudiano que Gubern le da a esta expresión, una evanescencia que se hace presente, una entidad fabulosa a la que reconocemos como total o parcialmente real. Esos héroes –Roberto Alcázar o el Guerrero del Antifaz– expresan proyecciones de una época, condensan hábitos y fórmulas, pero también se reflejan en sus destinatarios modelando conductas, gestos, tics, ademanes. En ellos está, deformada, la historia de España; pero en ellos también se expresa el deseo de aventura que trasciende menesterosamente el estrecho ámbito de la sociedad franquista.

En cualquier caso, la elección de ambos personajes nos planteaba también un reto añadido que no habíamos buscado en ningún momento y que posiblemente dota al trabajo de una nueva dimensión. Casualmente ambos tebeos son los más vilipendiados, criticados y juzgados de cuantos se editaron comercialmente durante la posguerra. Sobre ellos han caído todo tipo de acusaciones que los han igualado ideológicamente a los vehículos de propaganda franquista. Nuestra tarea, a la sazón, no será defenderlos de esas imputaciones, sino descubrir qué hay de cierto en ellas, cuáles son reales y cuáles exageradas, pues solo así sabremos si esos tebeos en concreto son utilizables como fuente histórica, como representación transfigurada. Pero esos duros reproches no son la única similitud entre ambos títulos; su éxito y longevidad, como ya hemos indicado, son otra más, y derivado de estos el halo nostálgico que los envuelve entre los lectores más veteranos. Las colecciones originales íntegras se cotizan a buen precio en los mercados de segunda mano y en las librerías especializadas; son un objeto de coleccionismo que con el tiempo se va revalorizando. Por eso mismo el objetivo de dibujar un panorama social de la posguerra mediante la lectura de unos cuantos tebeos entraña serios riesgos. Por un lado –ya lo hemos dicho–, la nostalgia, la lectura sentimental de una serie de textos de infancia que realmente puede confundirnos; y, por otro, el exceso crítico, ir más allá del substrato del cómic.

Es evidente que nuestro análisis debe ahondar en las múltiples dimensiones narrativas de la historieta como medio: la tipología de los personajes, el grafismo, la disposición de las viñetas en la página, la

utilización de unas u otras herramientas, la presencia de las onomatopeyas, el recurso del color, los planos o las elipsis de enlace entre los cuadros. Sin embargo, no debemos exagerar nuestra postura ni forzar la lectura, porque puede que un diálogo, una acción, un escenario o una actitud tengan un único y evidente significado. Es decir, con estas historietas, analizadas ahora, interpretadas ahora, podemos incurrir en el exceso simbólico. Sabedores de la repercusión que tuvieron, podemos sobreinterpretar los hechos narrados. La sobreinterpretación, en el sentido que Umberto Eco le diera a esta expresión, es una operación de exceso resignificativo: vemos más, mucho más, de lo que creadores o destinatarios podían o pudieron llegar a ver. Está claro que no tenemos por qué ceñirnos a una interpretación literal, inmediata, propiamente textual, pero también es cierto que hacer metáfora de todo, hacer símbolo encubierto de cualquier cosa narrada, puede llevarnos a lo inverificable. Es preferible una interpretación modesta y metódica a un uso inspirado y arbitrario de la historieta que, al fin y al cabo, es eso: una historieta.

Entraremos a debatir, pues, solo aquellos temas que la lectura de los tebeos elegidos nos proponga, ciñéndonos en la medida de lo posible a lo que veamos en las viñetas, conectándolo con el contexto social e histórico. Para evitar la tentación de querer descubrir aspectos que el tebeo no nos presenta, buscando entre líneas justificaciones para nuestras sentencias, nada que no sea tratado por los historietistas responsables de las diferentes obras merecerá nuestra atención, y reproduciremos literalmente aquellos diálogos elocuentes y expresiones analíticamente útiles que aparezcan en el tebeo, indicando número y título del cuaderno para su posible localización. Lógicamente estos temas están muy relacionados y es difícil intentar estudiarlos de una manera independiente, por lo tanto su separación en diferentes capítulos es metodológica y no real.

1 Pelai Pagés. *Introducción a la historia*. Barcelona, Barcanova, 1990, p. 256.

2 Ídem, p. 257.

3 Antoine Prost. *Doce lecciones sobre historia*. Madrid, Cátedra, 2001, p. 125.

4 En dicha Junta estaban representadas, entre otras entidades, Acción Católica, el Frente de Juventudes, la Confederación de Padres de Familia o la Comisión para la Ortodoxia y la Moral.

5 José María Vázquez. *La prensa infantil en España*. Madrid, Doncel, 1963, p. 75.

6 Enrique Bordería Ortiz. *La prensa durante el franquismo: Represión, censura y negocio*. Valencia, Fundación Universitaria San Pablo CEU, 2000, p. 25.

7 Enric Larreula. *Les revistes infantils catalanes de 1939 ençà*. Barcelona, Edicions 62, 1985, p. 30.

8 *Prensa infantil y juvenil: Pasado y presente*. Madrid, Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo, 1967, p. 28.

9 Ibíd.

10 Salvador Vázquez de Parga. *Los cómics del franquismo*. Barcelona, Planeta, 1980, p. 29.

11 Antonio Lara. *El apasionante mundo del tebeo*. Madrid, Cuadernos para el Diálogo, 1968, p. 35.

12 Juan Antonio Ramírez. *El cómic femenino en España: Arte sub y anulación*. Madrid, Edicusa, 1975, p. 59.

13 Cuando nos refiramos al título de las publicaciones lo haremos en cursiva, no así cuando nombremos a los personajes protagonistas de estas.

14 Román Gubern. *Espejo de fantasmas: De John Travolta a Indiana Jones*. Madrid, Espasa-Calpe, 1993.

MARCANDO EL TERRITORIO

Una de las tareas más áridas –tanto para el autor como para los posibles lectores– a la hora de desarrollar una investigación es la de definir, en una maniobra obligada pero necesaria, el objeto de estudio y, consecuentemente, los términos clave que se van a utilizar a lo largo de la exposición. El nivel de aridez de ese trabajo aumenta sensiblemente cuando los conceptos que se van a tratar no han sido normalmente centro de interés académico. La ausencia de aproximaciones previas nos puede parecer en un principio una ventaja, pero en realidad ese escaso interés general se volverá tarde o temprano en nuestra contra en forma de exigencia. El problema principal en el caso que nos ocupa no es, por lo tanto, que se considere todavía la historieta como una materia de escaso contenido conceptual, sino que durante mucho tiempo ni siquiera se la llegó a apreciar como tal. Esta afirmación puede sonar exagerada teniendo en cuenta que sí existen obras reconocidas que abarcan determinadas dimensiones de los cómics, normalmente desde un punto de vista artístico o semántico, y que también hay nombres muy importantes decididos a hacer suya la bandera de los tebeos. No obstante, y pese a tan denodados esfuerzos, el conflicto, si se puede considerar así, pervivió en España durante mucho tiempo, situando siempre a los tebeos un escalón por debajo del que ocupaban otras formas de expresión mucho más reconocidas y atendidas, aunque compartieran determinados vicios con la historieta.

Un ejemplo evidente de esa prevención académica era la obligación, a la que nos veíamos sometidos los interesados en estudiar los cómics cada vez que iniciábamos un viaje similar a este, de introducir el tema con una justificación creíble del porqué de nuestro objeto de análisis. Las aproximaciones acerca de la historieta sufrían una ausencia de reconocimiento que les impedía darse a conocer del mismo modo que lo hacían otro tipo de investigaciones que jugaban con elementos más reconocidos. Consecuencia de ello es la alarmante ausencia todavía hoy de

una normalización terminológica de la historieta como medio, y la confusión existente alrededor de la correcta denominación de los cómics. Los analistas e historiadores empiezan a ponerse de acuerdo en cuál ha de ser el apelativo correcto. *Cómic* e *historieta* son efectivamente sinónimos cuya única distinción radica en su respectiva etimología, el primero es un término inglés que denota el carácter preponderantemente humorístico de los orígenes del medio, mientras que el segundo es originario del castellano del último tercio del siglo XIX, cuando empezaban a popularizarse este tipo de relatos tanto en España como en América Latina.[1] Ambos se refieren, efectivamente, a la forma de expresión en sí, aunque *cómic* también se utiliza como equivalente de *tebeo*. *Tebeo*, por su parte, es una transformación del título de la publicación barcelonesa *TBO* (1915), que debido a su popularidad pasó a designar por antonomasia las revistas juveniles ilustradas. Por último, *novela gráfica* es la expresión de moda entre los editores y periodistas,[2] y surgió hace más de dos décadas en Estados Unidos para introducir en el mercado del libro aquellos cómics para un público más adulto pero evitando que se los relacionara directamente con los productos juveniles más populares.

El cómic, como medio, es un elemento dividido entre dos ámbitos, el del entretenimiento y el de la cultura, y siempre se ha hallado en el espacio que hay entre ambas esferas, con peculiaridades próximas al ocio y otras más cercanas al arte. Centrándonos en el caso de España se puede afirmar que desde su nacimiento encajó sin dificultades en el primer dominio, en el del espectáculo, pero los componentes del segundo grupo se mostraron durante mucho tiempo reticentes a aceptarlo, a pesar de que con el paso de las décadas había perdido, paradójicamente, su principal característica: la de poseer un público masivo y dirigirse principalmente a él. Al contrario que los otros medios de masas, el cómic, poco a poco, dejó de serlo. La situación fue, cuando menos, curiosa. A lo largo de tres decenios se pasó del primitivo eslogan franquista («Donde hoy hay un tebeo mañana habrá un libro») a la inclusión de la historieta en los manuales escolares de lengua y literatura a través de un capítulo anecdótico. Desde la consideración del cómic como el paso previo hacia lecturas presuntamente más profundas, y cuya superación debía suponer también su olvido, se llegó a un tangencial interés pedagógico, al mismo tiempo que el tebeo español dejaba de ser una de las vías de escape, una distracción atractiva, para la mayoría de la población, y se convertía en el reducto de unos pocos miles de aficionados.

Una vez alcanzado el techo de popularidad y reputación institucional de

los años ochenta se dejó caer a la historieta, empezando por los propios editores, en una parcela cada vez más restringida. Recursos tan eficaces y comunes como la publicidad o la distribución masiva en diferentes puntos de venta fueron aparcados en época de bonanza debido al fuerte apoyo de determinadas administraciones llevadas por la moda de lo experimental y la innovación visual. No se fomentó la lectura de tebeos entre las nuevas generaciones, creyendo que el nutrido público de entonces duraría siempre, y tampoco se intentó, por otro lado, prestigiar la historieta aprovechando su buen momento. Lógicamente, como ocurre con todas las modas, todo aquello pasó y como lectores de cómics solo quedaron aquellos que ya lo eran. El resultado es que el problema, por lo tanto, se agrandó, el cómic perdía público, dejaba de ser un medio de masas propiamente dicho, sin que ello le supusiera ganancia alguna de renombre. La historia y evolución del medio no logró en nuestro país, por su escasa difusión educativa y social, eliminar los grandes prejuicios que existían (y en cierto modo todavía existen) sobre la historieta. Esas acusaciones eran producto de una visión parcial y limitada de la cultura, en general, y del entretenimiento, en particular, que los propios profesionales del cómic no fueron capaces de desmontar. Con el tiempo, lo que en principio fueron manías se transformaron en hábitos aceptados por la ciudadanía, contagiada del escaso interés que los *media*, los centros educativos, las universidades y los organismos oficiales mostraban respecto a nuestra historieta. La enorme sombra de esos dañinos convencionalismos le impidió ser reconocida como forma de expresión válida y capaz. Para lograr tal objetivo, los tebeos debieron enfrentarse a juicios cerrados derivados de una muy particular concepción de lo que conocemos como cultura de masas, que se remonta hasta el propio nacimiento de esa nueva cultura popular.

Los más destacados detractores de esa cultura de masas la concibieron como anticultura, por su carácter mercantilista, creada por las élites para ejercer un control efectivo sobre la población, un producto dañino psicológicamente destinado a homogeneizar al hombre-masa. El hombre-masa es «un hombre de segunda clase, limitadísimo, incapaz de crear ni conservar la organización misma que da a su vida esa amplitud y contentamiento», que «ante un problema cualquiera se contenta con pensar lo que buenmaente encuentra en su cabeza».[3] El hombre-masa *orteguiano*, que es al fin y al cabo el hombre-masa por antonomasia, ya existía sin presencia social alguna con anterioridad a las transformaciones del siglo XIX, pero fueron estas (simplificando: irrupción del mundo urbano y del sistema de

producción capitalista, desaparición de los estamentos sociales del Antiguo Régimen, estabilización de los primeros regímenes representativos) las que le revelaron la existencia de individuos similares y la conveniencia de actuar unidos. Es una concepción totalmente peyorativa, que elimina la posible idea de entender al individuo como tal, como ser racional. A partir de ahí el siguiente paso lógico es definir la cultura producida por y para ese hombremasa como una cultura ordinaria, corriente, anodina, que fomentaba la desorganización y el conformismo.

El hombre-masa de Ortega es una condensación, una confluencia de dictámenes anteriores: de Fredrich Nietzsche, que aprecia en el fortalecimiento del Estado y en el avance del socialismo las consecuencias más peligrosas de la consolidación de las masas; de Gabriel Tarde, que subraya el carácter repetitivo e imitativo del hombre común, que se deja arrastrar por la opinión igualmente común; de Gustave Le Bon, que describe la conducta emotiva, irracional, finalmente irreflexiva, del individuo que se suma a y en la multitud contemporánea. La desconfianza que el hombre-masa despierta entre los intelectuales de finales del siglo XIX y de comienzos del XX se basa precisamente en el repudio de sus formas culturales: una presunta o real decadencia que sería a la vez una degradación de la alta cultura. Escritores como D. H. Lawrence, T. S. Eliot o Aldous Huxley se oponían a la llamada educación universal y reclamaban una literatura y un arte que fueran comprensibles y apreciables solo por las élites intelectuales. En ese sentido, veían en las corrientes de vanguardia una reacción frente a los valores culturales de las masas.

La historieta era parte de esa incipiente nueva cultura, era un nuevo lenguaje, un nuevo instrumento para contar las nuevas cosas que pasaban, para describir la nueva sociedad, lo cual no era posible con los lenguajes pretéritos. Los cargos emitidos contra la cultura de masas fueron también imputados al cómic, con la particularidad específica de que él arrastró durante mucho tiempo las rémoras de ese pasado. Sufrió, culturalmente hablando, su popularidad, el ser un elemento asimilado por la sociedad. La capacidad de llegar a todo tipo de público, derivada de su lenguaje visual y de su lectura aparentemente sencilla, jugó en su contra, forjando una idea universalista del cómic como objeto de entretenimiento destinado únicamente a los niños. Esa idea, asentada durante mucho tiempo como verdad absoluta, no posee ya la misma fuerza que manifestó en el pasado,[4] se ha desgastado, pero más por la irrupción de la novela gráfica –es decir, por la propia evolución de la

historieta contemporánea– que por los intentos del mundo académico por reivindicarlo. Hasta el momento resultaba complicado deshacer con eficacia apreciaciones como esa, que no eran consecuencia de un análisis de fondo y forma, sino más bien concepciones entendidas como naturales que no concedían lugar para la duda. No era un argumento rebatible que negara el poder instructivo y didáctico de la historieta, sino que directamente la ignoraba. ¿De qué servía mostrar la capacidad del cómic si la mayoría de la población jamás se había preguntado si era algo más que una lectura infantil? Los intentos en este sentido estaban condenados de antemano a permanecer encerrados en los reducidos círculos académicos donde se desarrollaban.

El prejuicio de definir los tebeos como lectura infantil no era, como venimos diciendo, patrimonio de ninguna corriente intelectual ni personalidad cultural; era un dictamen propio de una mentalidad arraigada que consiguió a la postre su objetivo último: que el cómic fuera ignorado. Los tebeos estaban ahí pero pocos reparaban en ellos. Ese sencillo principio, que no encerraba ningún grado de complejidad, no debía ser entendido como una cruzada de desprestigio hacia la historieta, sino como la evolución lógica, natural, de una forma de pensamiento. Por desgracia, el camino que más se siguió en nuestro país para tratar de ubicar la historieta en el escalón correspondiente no fue precisamente el más adecuado. La comparación del cómic con otras formas de expresión, con otras artes plenamente reconocidas, para ver si de ese modo nos dábamos cuenta de que no estaba tan lejos de ellas, era reconocer de hecho la dependencia de la historieta respecto a esos medios.

Fueron numerosos los intentos de reputarlo acercando cualitativamente su montaje al del cine, por ejemplo, probando lo cerca que estaban, sin reparar en el hecho de que el trasvase de influencias era mutuo y que ambos se movían en el mismo ámbito en una relación de igualdad. También resultaba chocante pretender dignificar los tebeos definiéndolos como *subliteratura*, cuando la misma expresión ya denotaba cierta subordinación de estos respecto a la literatura. En todo caso, y si se buscaba aproximar ambos lenguajes nuevamente con el ingenuo objetivo de que de ese modo a la historieta se le contagiase algo de ese arte «mayor», hubiera resultado más adecuado utilizar la voz *paraliteratura*. Pero el cómic no pretende ser una variante de la literatura ni tampoco «el hermano pequeño» del cine. El contacto, en todo caso, es de igual a igual, la historieta toma prestadas determinadas formas cinematográficas o literarias con fines narrativos de la

misma manera que otros lenguajes han adoptado herramientas pertenecientes a los tebeos. Es una relación de adecuación,[5] se utilizan imitándose, adaptándose a sus respectivos entornos, pues es incuestionable que la historieta posee una dialéctica y una historia propias y en ellas radican los mejores argumentos para demostrar la plena validez del cómic como medio adulto que se mueve más allá del entretenimiento, sin querer negar con ello que los tebeos en España hayan sido un destacado caudal de distracción infantil.

Afortunadamente parece que las cosas están cambiando:

> El cómic ha entrado en el siglo XXI con una fuerza desbordante. Tras décadas de forcejeo para su reconocimiento cultural, la historieta ha dado un salto definitivo para situarse en las estanterías con pleno derecho. La sociedad española está modificando la baja consideración que tenía del cómic visto como un subproducto de la cultura popular de masas.[6]

Y ha sido así porque se ha renunciado a explicar el cómic desde puntos de vista ajenos a él. Se ha hallado el método adecuado para lograr una definición eficaz del medio, potenciando aquello que tiene de distintivo, aquello que lo diferencia de otras formas de expresión coetáneas. Y no es complicado identificar lo especial de la historieta: su lenguaje, además de su característica esencial, el elemento (inimitable) definitorio de su estructura.

Pero lenguaje más allá del significado semiótico, más bien en un sentido de elaboración y de lectura, en un sentido social. El punto de vista del autor a la hora de disponer de los elementos comunicativos que el medio le brinda y al mismo tiempo de cómo lo interpreta el lector. Puede parecer un análisis menos científico quizá, menos trascendente y más superficial, pero al fin y al cabo estamos hablando de lo mismo. El cómic debe considerarse lenguaje en sí mismo y órgano válido para traducir en imágenes nuestro mundo. El continuo desarrollo de la historieta matiza cualquier aclaración. El cómic es una forma de expresión basada en la sucesión deliberada de elementos iconográficos propios dispuestos en un orden determinado con un objetivo narrativo, y reproducida sobre papel para su difusión masiva. Esas imágenes pueden estar acompañadas por textos según una relación muy peculiar en la que tanto la imagen como el texto se pueden mover en niveles diferentes. Esta definición se sustenta sobre tres pilares maestros: el carácter mercantil del medio, la importancia de la narración en su elaboración y el binomio dibujo-palabra.

a) Los tebeos deben ser entendidos como un producto mercantil elaborado principalmente para ser vendido: es una parte del negocio editorial.

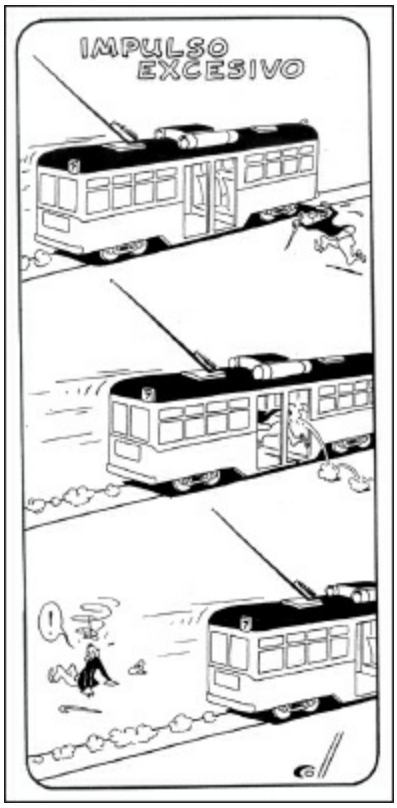
El tipo y la cantidad de público vendrán siempre determinados por la obra y los personajes. A través de la distribución masiva se busca su rentabilidad en el mercado, como una forma particular de ocio. Para lograr esas metas hacen uso de un soporte barato, caduco, reutilizable y fácil de conseguir, el papel (sin olvidar, en ningún momento, la irrupción durante el último lustro de los formatos digitales). Todas esas premisas son posibles a partir de la consolidación de la industria editorial, de los periódicos y de los mecanismos de difusión popular (reproducción ilimitada y rápida). Tratar de buscar el origen de la historieta más allá del establecimiento en los países occidentales del medio periodístico y de la literatura popular es erróneo. Esos procedimientos, considerados por Román Gubern como «un mero alarde de erudición de escaso valor científico» que «suelen encubrir una mala conciencia cultural tratando de ennoblecer el origen histórico de los cómics»,[7] se remontan al Egipto faraónico, a la Roma imperial o a la Europa gótica, siguiendo el hilo invisible de la narración mediante imágenes estáticas, olvidándose de que esos presuntos antecedentes de los tebeos (los jeroglíficos, la Columna Trajana o los retablos) no tenían la misma intención mercantil y recreativa que el cómic.

b) La historieta es un relato en imágenes. De acuerdo con Juan Antonio Ramírez,[8] el relato debe ser ilimitado en cuanto a fondo y forma, no debe conocer barreras a la hora de elegir las herramientas que quiere utilizar o sobre lo que quiere contar. Para él un relato aúna la presencia de tres elementos básicos: la superación del instante mediante una sensación de temporalidad (de un *antes* a un *después*), la necesidad de un filtro que tamice la realidad para hacerla desembocar en el relato y una meta comunicativa. Tal consideración implica la transmisión de información, ya sea real o ficticia, situándose en un tiempo y un espacio elegidos por el autor. La meta principal se basa en un montaje hábil, en una realización eficaz que consiga hacer legible su continente y su contenido. Para ello se deben utilizar convenientemente todas las herramientas comunicativas del cómic, sus unidades lingüísticas. Mediante esa teoría descartamos la definición del cómic como mero «arte secuencial»; una única viñeta también es cómic, pues a pesar de no seguir una secuencia encierra en su interior una sucesión de tiempos de lectura, tenga o no tenga palabras, y cumple los requisitos de los que habla Ramírez.

c) A pesar de que siempre se ha citado la historieta como un medio iconográfico-literario, por la presencia de ambos lenguajes, no hemos de

olvidar que estamos frente a un medio eminentemente visual y es el dibujo el que determina la lectura, su ritmo y el nivel de información. Umberto Eco[9] afirmaba que el texto es necesario para aclarar la ambigüedad del signo icónico, reproductor de algunas de las características del objeto representado sin llegar a compartirlas, pues no siempre es tan representativo como se cree. Aceptada esa aclaración habría que matizarla en el caso de la historieta. Los ejemplos de cómics sin palabras son numerosos en cualquiera de los países tradicionalmente editores de este género (en España solo tendríamos que hojear, entre otras, muchas de las páginas firmadas por Coll, sin personajes fijos, o por Benejam, con su creación *Melitón Pérez*, para el *TBO*) y la simple viabilidad mercantil de esos productos durante años demuestra la factibilidad de la imagen para hacerse entender por sí sola. No queremos negar con ello la importancia de la presencia de la palabra escrita en los tebeos, y menos aún teniendo en cuenta la especial plasmación gráfica elegida, pero existe en todo caso en unas condiciones específicas.

8. Una de las apariciones de Melitón Pérez, personaje de Benejam, en las páginas del *TBO*.



9. Ejemplo del silencioso dinamismo de las creaciones cotidianas de Coll para el mismo semanario.

La narración en la Historieta

La mejor manera de explicar cómo se narra en la historieta es haciéndolo a través de la propia experiencia de los autores. A este respecto, los trabajos didácticos de Will Eisner[10] y, especialmente, de Scott McCloud[11] resultan los más interesantes. En primer lugar, porque sitúan al lector en un puesto de privilegio, implicándole en el relato desde el inicio y dejándole jugar el papel que le corresponde, un papel principal. Y en segundo lugar, por la sencilla razón de que utilizan las propias viñetas y todo lo que ellas ofrecen para elaborar una eficaz exposición. Evidentemente, no compartimos todas y cada una de las afirmaciones de dichos autores (empezando por el concepto que ambos tienen de la historieta como un medio estrictamente secuencial), y no consideramos sus apreciaciones como axiomas definitivos, sino como hipótesis de trabajo muy útiles como punto de partida, sin perder de vista además que sus planteamientos son una excelente introducción al lenguaje del cómic para aquellos que no estén familiarizados con él.

De acuerdo con Eisner partiremos de la idea de considerar como «fotogramas» de la historieta tanto la página como la viñeta (una vez más caemos en el vicio de explicar los elementos puros de la historieta en función de términos prestados de otros medios). Así, definiremos la plancha o página como el soporte físico elegido para la plasmación del mensaje sobre el que se disponen las viñetas (*célula narrativa básica* para Luis Gasca, *unidad significativa* para Gubern o *unidad básica* para Ramírez), que son a su vez cada una de las parcelas espaciales y temporales donde se desarrolla bidimensionalmente el relato. Su forma es arbitraria y responde principalmente a los objetivos narrativos del autor. Pese a que el cómic clásico ha utilizado un formato de viñetas cuadradas o rectangulares perfectamente alineadas, la historieta como lenguaje puede presumir precisamente de haber sido el medio más innovador a este respecto, alterando las formas de presentación de las imágenes según las necesidades. De hecho, el contorno o marco de la viñeta puede asumir a su vez una función narrativa, estructural (cuando la forma y el tamaño del recuadro adquieren las características de una puerta, una ventana o una pantalla de televisión) o emotiva (el contorno dibuja un corazón, una lágrima o la propia cuenca de los ojos del protagonista).

> En tanto que la viñeta cuadrada y convencional mantiene a raya al lector –o fuera de la viñeta, por decirlo así– los recuadros invitan al lector a participar en la acción o bien hacen que la acción estalle hacia el lector. Además de añadir un nivel intelectual secundario a la narración, se esfuerza por alcanzar otras dimensiones sensitivas,[12]

10. Esta viñeta de Francisco Ibáñez, perteneciente a una aventura de Mortadelo, se mantiene abierta por arriba en consonancia con el paisaje al aire libre (izquierda).

11. El contorno de la viñeta tiembla con el impacto del golpe. *Madman* n.º 1, Mike Allred (derecha).

Pero la función básica de las viñetas en las historietas es la de controlar y expresar el paso del tiempo en el relato (atribución compartida con los globos o bocadillos que al ser el órgano básico de fusión palabra-dibujo será convenientemente analizado más adelante). Hemos de tener en cuenta que el tiempo transcurre en el interior de las viñetas, cada segmento posee una temporalidad determinada como resultado de ser enclaustrado dentro de un marco, y también al unir unas con otras, pues su número, distancia y tamaño respecto a la anterior y a la posterior determinan el ritmo de lectura y el cronometraje. McCloud lo matiza señalando acertadamente que en el cómic el tiempo se percibe espacialmente, pues tiempo y espacio en la historieta son una misma cosa. Efectivamente, la duración de una viñeta no se puede medir, pero sí existen diferentes métodos de regular la sensación de tiempo: según el contenido de la viñeta y según el marco, pues si este desaparece se produce una sensación de prolongación temporal de la secuencia. No hemos de olvidar además que en una misma página se relacionan directamente el pasado, el presente y el futuro del relato, y que cada viñeta adquiere dichas categorías a medida que el lector lee o relee.

La acción es como una línea continua y es el autor quien selecciona los tramos de esa línea que nos quiere comunicar, segmentándolos y ordenándolos, y los que no. Cada viñeta posee su lugar en la secuencia (en caso de que esta exista), que debe ser leída de la misma manera que se leen los elementos presentes en cada viñeta, esto es, de izquierda a derecha y de arriba abajo (según el orden de lectura occidental), y se relaciona con las otras formando un sistema de dependencia interna. Lógicamente su número y disposición en la página varían con relación al carácter, duración e intención del relato, y por lo tanto de sus autores, respetando siempre esa línea de indicación, esa dirección imperativa a la hora de interpretarlas. El propio McCloud distingue hasta seis transiciones diferentes de viñeta a viñeta: momento a momento, acción a acción, tema a tema, escena a escena, aspecto a aspecto y, finalmente, la transición *non sequitur*. La diferencia entre ellas responde a las dimensiones de la elipsis, hiato o cerrado, e indirectamente a la menor o mayor implicación exigida al lector. La elipsis es el instrumento que permite al lector interpretar aquello que no le muestra el narrador, lo que le ayuda a conectar las discontinuidades de la narración para «construir mentalmente una realidad continua y unificada». Cuando de una viñeta a otra cambia el espacio o el tiempo, o ambos a la vez, el lector, con las pistas que

el autor le proporciona, debe leer figuradamente el espacio en blanco que hay entre ellas (conocido como *gutter* o calle) para poder entender ese «salto». Al mismo tiempo, el cerrado es una de las herramientas más eficaces de las que dispone el historietista para la elaboración de su obra, y la que le ofrece mayor número de posibilidades.

12. En la tira superior de viñetas las réplicas del diálogo son más rápidas, de ahí su menor tamaño. Abajo, en cambio, la intervención del personaje de la izquierda es más larga –por lo que requiere más espacio–, y es brevemente interrumpida por su interlocutor, con lo que el orden de lectura de los globos –de izquierda a derecha y de arriba abajo– es crucial. *American Flagg Special* n.º1 de Howard Chaykin.

A partir de aquí es más sencillo entender cuál es cada una de las transiciones anteriormente nombradas. En la de *momento a momento* el cerrado es muy pequeño y es muy similar al desarrollo *acción a acción*, solo que utiliza muchas más viñetas para llegar al mismo lugar. *Tema a tema*

sigue una misma idea y eleva considerablemente la participación del lector respecto a las dos primeras. En cuanto a la transición *escena a escena*, cabe señalar que la utilización del texto es ya necesaria, que para interpretarla se requiere cierto razonamiento deductivo y que la distancia espacio-temporal entre viñetas resulta considerable. Hasta aquí se han descrito las uniones entre viñetas más utilizadas que muestran lo que ocurre de manera concisa; las dos restantes tienen una presencia más esporádica y resultan más difíciles de utilizar y de leer. *Aspecto a aspecto* deja de lado el tiempo, recreándose en diferentes detalles de un mismo lugar, idea o disposición de ánimo, y *non sequitur* es sencillamente una relación ilógica entre viñetas. De hecho, McCloud recoge esta última tipología sin creérsela demasiado y afirma que siempre existe cierta alquimia, cierto elemento común entre un dibujo y el inmediatamente posterior/anterior, e incluso aunque la relación parezca carecer de sentido la secuencia sí está dotada de una continuidad que a la postre la convierte en un todo. Es, en definitiva, una evolución del grado de implicación del lector en la lectura del cómic, desde el punto de inicio, donde el paso de una viñeta a la siguiente es fácil de interpretar, hasta cuando es necesario todo un proceso de aprendizaje y de relectura y deducción para entender el significado de la disposición determinada de los dibujos sobre la página.

Esas son, en suma, las leyes de montaje, la sintaxis específica de la historieta que Pierre Fresnault-Deruelle[13] definiría como eje horizontal de lectura, en contraposición al eje vertical, que no es otro que el del interior de la escena. Por su parte, la gramática del encuadre, la relación de los elementos visuales internos de la viñeta, depende siempre del punto de vista del observador/narrador, que se corresponde normalmente con el plano y la perspectiva. Se pueden enumerar cuatro tipos de planos, idénticos a los utilizados en el cine, el primer plano o plano detalle (un rostro u objeto desde muy cerca), el plano medio (figuras hasta la cintura), el plano americano o tres cuartos (hasta las rodillas) y el plano general. Hilando muy fino se han llegado a clasificar cuatro más: el plano detalle independiente del primer plano (el primero para objetos y el segundo para caras), el plano entero (algo más grande que el americano, tomando la figura en su totalidad), el plano general extremo (algunos grados superior al general) y la panorámica (muestra total del escenario). La información que se nos transmite desde la viñeta se distribuye según el plano y la perspectiva, que por su parte juega un papel de manipulación respecto al lector, alejándole o acercándole a la

acción, bien sea desde arriba o desde abajo, donde las figuras humanas, por ejemplo, imponen más.

13. Las diferentes modalidades de transiciones entre viñetas según Scott McCloud.

14. Ejemplo de transición «momento a momento». *Same difference and other stories*, Derek Kirk Kim.

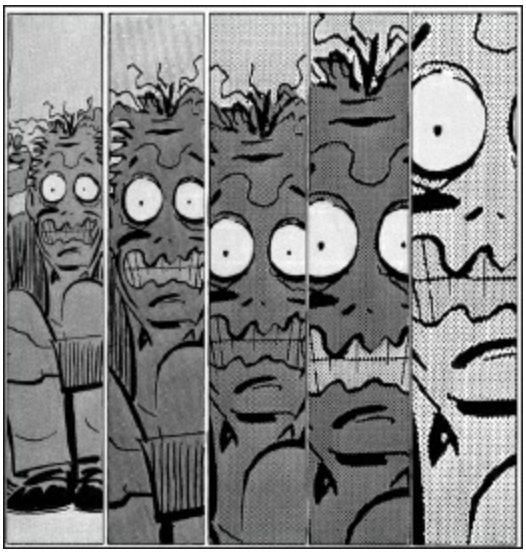
15. En esta tira de la serie de *Rip Kirby*, de A. Raymond, se puede apreciar entre las tres primeras viñetas una transición «acción a acción», mientras que entre la tercera y la cuarta se establece un tránsito de «tema a tema».

16. El típico final de las historietas Bruguera (en este caso *Anacleto, agente secreto* de M. Vázquez)

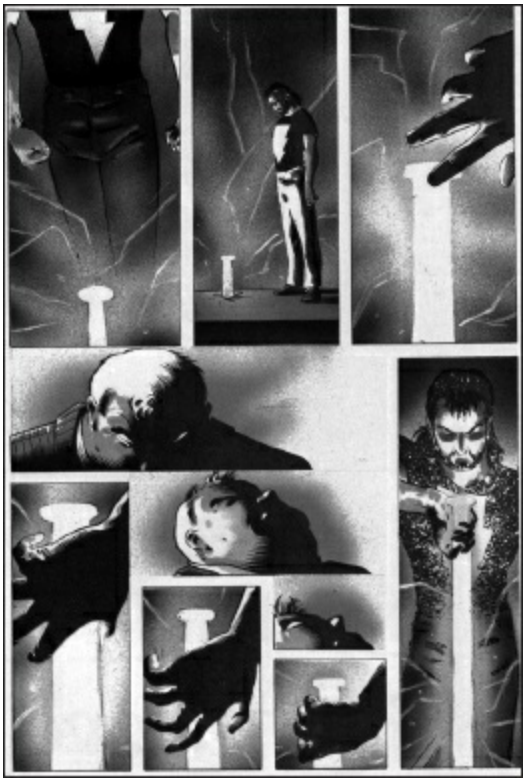
se puede interpretar como un paso de «escena a escena».

17. La modalidad de transición «aspecto a aspecto» la ejemplificamos con este fragmento del primer capítulo de *Eva Medusa*, obra de Ana Miralles.

La expresión del movimiento dentro de los respectivos planos se realiza a través de las denominadas líneas o figuras cinéticas, también denominadas tiras dinámicas, que son aquellas líneas que acompañan al elemento que se mueve como si este dejara tras de sí una estela o como si su silueta se deshiciera a medida que se desplaza. Cuando dicho elemento está presente, «tanto el objeto móvil como el segundo plano aparecen dibujados con un estilo plano e inteligible, mientras que el peso del movimiento se impone sobre la escena».[14] Hay otros caminos que también expresan movimiento: imágenes múltiples repetidas, borrosos efectos fotográficos o mantener el objeto móvil claro y el segundo plano borroso, lo que se ha dado en llamar movimiento subjetivo y que implica más al lector. Este es un ejemplo más de las innovaciones lingüísticas del cómic y de su especificidad frente a otros medios.



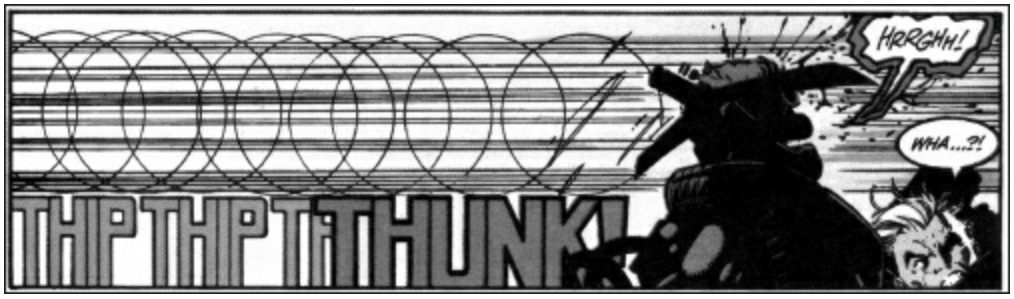
18. Sucesión de primeros planos en busca del pánico que siente el personaje amenazado por la presencia de Grendel. *Grendel* n.º 19, M. Wagner.



19. En esta página de *Mage* n.º 14 el mismo Wagner combina diversos planos según la intensidad de la acción, desde el primer plano hasta el plano americano, pasando por el plano medio.

En este escenario, los personajes llevan el peso de la acción como actores siguiendo las oportunas directrices del guión. A pesar del peso del cómic

clásico formal y argumentalmente, hoy en día resulta inútil pretender crear categorías de personajes según respondan a un estereotipo, a un carácter y a un papel en la obra. La importancia del tebeo infantil sí llevó a la idea de que los personajes positivos respondían a una determinada imagen física y aglutinaban toda una serie de valores, al contrario que sus respectivas némesis, de aspecto más descuidado o siniestro, fruto de una metonimia plástica nacida a partir de convenciones actualmente dejadas de lado. La diversidad de géneros del tebeo moderno imposibilita afortunadamente la absurda pretensión de simplificar cómo son los repartos de las historietas. Todo ello, al igual que la utilización de un trazo más o menos grueso, una gesticulación muy marcada en los rostros, la combinación del blanco y el negro o la importancia de las sombras en el relato, responde únicamente a las pretensiones artísticas y formales de los dibujantes y debe quedar lejos de cualquier clasificación. La misma explicación aduciríamos a la hora de tratar la presencia del narrador, que a pesar de ser importante no es ni mucho menos imprescindible, pues no está en todas las historietas, ni siquiera en la mayoría. No podemos hablar de la condición de narrador sin especificar títulos concretos; decir que en unas ocasiones es omnisciente y en otras adopta la personalidad/perspectiva de un personaje concreto no aclara nada el asunto.



20. Antes de impactar en la cabeza del personaje, el arma lanzada por un enemigo desconocido deja tras de sí una estela acorde con su movimiento circular. *WildC.A.T.S*. n.º 1, J. Lee.

La relación texto-imagen

La historieta es un medio visual (iconográfico) en el cual el dibujo juega un papel primordial al ser lo que conduce la narración. Para completar y hacer más compleja esa narración, introduciendo nuevos datos que el dibujo no proporciona, o matizando, completando a este, se utiliza el texto.

Lógicamente cada autor dotará de mayor o menor información a la imagen o al texto y el grado de complementariedad de la relación texto e imagen siempre dependerá del volumen de información. En el caso de que ambos aporten la misma cantidad de información, o bien de que sea el texto el que oriente la dirección del discurso, se puede entorpecer y ralentizar el desarrollo narrativo, que siempre dependerá de la habilidad de los autores implicados. Por otro lado, ambos elementos no se leen al mismo tiempo, sino siempre uno después del otro (asincronía temporal), según la línea de indicación del interior de la viñeta (eje vertical), el mismo esquema de lectura que en el global de la página: la temporalidad de la viñeta donde primero se leen los elementos y dibujos de la izquierda y de la parte superior.

McCloud, quien señala acertadamente que la historieta no se puede concebir únicamente como una hábil suma de palabra y dibujo, destaca, entre la infinidad de combinaciones diferentes entre texto e imagen dentro de las páginas de un cómic, las siete categorías ciertamente más utilizadas: combinaciones de *palabras específicas* (donde el dibujo ilustra pero no viene a añadir nada a un texto ya completo), combinaciones de *dibujos específicos* (en las que las palabras vienen a aportar una mera banda de sonido a una secuencia básicamente visual), *viñetas duales* (tanto las palabras como las ilustraciones dicen esencialmente lo mismo), *aditiva* (las palabras amplían o desarrollan una imagen, o viceversa), *combinaciones en paralelo* (palabra y dibujo siguen caminos diferentes, sin entrar en contacto), *montaje* (el texto es tratado como parte integral del dibujo) e *interdependiente* (pala-bras y dibujo van de la mano para transmitir una idea que por separado no conseguirían hacer inteligible para el lector), que a la postre resulta la más corriente.

Y esa presencia del texto en los cómics puede responder a su vez a tres necesidades expresivas o narrativas que logran efectivamente que ambos elementos no se entorpezcan en su discurso, integrando el lenguaje narrativo de un modo orgánico, no yuxtapuesto: la reproducción de los diálogos y de los pensamientos de los personajes mediante el globo; la intervención del narrador para situar al lector en el tiempo y/o en el espacio, a través de cartuchos de texto destinados normalmente a cubrir la transición entre viñetas, y la interpretación verbal, y al mismo tiempo visual, de los sonidos, las populares onomatopeyas. La principal innovación de la historieta en este sentido es el llamado globo o bocadillo (*balloon*), «convención específica de los cómics derivada de las filacterias medievales».[15] Hasta la consolidación de ese instrumento el texto permanecía al margen de la ilustración, las

llamadas didascalias a pie de viñeta, y fue en las historietas norteamericanas de principios de siglo donde encontró acomodo y popularidad. Pese a resultar históricamente un elemento importante del lenguaje de los tebeos no puede decirse que el cómic no sea tal hasta la aparición del globo. La introducción del bocadillo es la etapa clave en la evolución gráfica de la historieta, pero anteriormente también existieron páginas de tebeos que, o bien no utilizaban el texto, o bien simplemente, y como ya hemos señalado, no lo integraban en el interior del dibujo. De hecho, en Europa, en general, y en España, en particular, el globo no sustituyó definitivamente a las didascalias hasta la década de 1920. El paso evolutivo fue enorme y definitivo, y de hecho el globo se ha convertido en uno de los factores identificadores de la semántica de la historieta. No solo por su capacidad para integrarse en un espacio reservado inicialmente para la imagen, sino por su doble condición de elemento lingüístico y metalingüístico; no es un mero receptáculo neutro, pues, según su forma, puede adjetivar su contenido. Efectivamente, contiene el texto (*lettering*), cuyo tamaño y características también pueden transformarse según el volumen, intensidad o emotividad de las palabras, y lo enlaza, a través de un delta invertido, o una simple línea indicativa, con el personaje en cuestión, aunque va más allá y varía el perfil de su silueta, o *perigrama*, para aclarar el significado de su contenido (una nubecilla si se trata de un pensamiento, estriado si, por el contrario, es una conversación telefónica o si la voz proviene de un aparato de radio, etc.). Por otro lado, el globo también contribuye a la noción de tiempo, al ser el que impone el orden de lectura en el interior de las viñetas.

21. Palabras específicas: Los dibujos de Benejam, colaborador del *TBO*, se limitan a ilustrar los textos.

22. Dibujos específicos: El grito de horror de Tribulete (creación de Cifré) aporta poca información a su cara de espanto.

23. Viñetas duales: Tanto el texto como la ilustración vienen a decir lo mismo. *Gumby's summer fun special*, de A. Adams.

24. Aditiva: Los pensamientos del personaje amplían la información del dibujo. Ilustración del propio McCloud (izquierda).

25. Combinación en paralelo: Texto e ilustración parecen no tener relación. Viñeta extraída de una historieta de S. Córdoba para la revista *El Manglar* n.º 1 (derecha).

26. Montaje: El texto onomatopéyico se integra en la narración. *Rompetechos* de F. Ibáñez (izquierda).

27. Interdependiente: Palabras e imágenes se interrelacionan. *Ganges* n.º 1, K. Huizenga (derecha).

Muy relacionado con este aspecto se hallarían las llamadas metáforas visuales (o visualizadas), la interpretación gráfica de expresiones y frases hechas, que a pesar de no representarse a través de palabras sí utilizan el espacio físico que el globo les ofrece para introducirse en la viñeta. Son creaciones ideadas para expresar el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metonímico, traducción literal en

imágenes de estados anímicos (el signo de interrogación sobre la cabeza en señal de incredulidad, el corazón volando como símbolo de amor, etc.). No son texto pero aprovechan los mecanismos propios de este, usurpan su lugar y se hacen entender. Una función totalmente distinta cumplen los textos diegéticos (utilizando términos acuñados por Juan Antonio Ramírez), indirectos o de apoyo, parlamentos en estilo indirecto que refuerzan la elipsis para cubrir el cambio espacio-temporal entre escenas consecutivas o ayudan a comprender la acción. Normalmente se presentan encerrados en cartuchos en la parte superior izquierda de la viñeta (es lógicamente el primer elemento que se ha de leer), enmarcados por un contorno geométrico que lo separa del dibujo y que se denomina cartela. La historieta clásica también ha ubicado este tipo de textos en pequeñas viñetas propias, sin dibujo y sobre fondo coloreado, a modo de rótulos de cine mudo, cuando su extensión así lo aconsejaba, situándolo entre otras dos viñetas.

28. Los globos rectangulares típicos de Hergé. Aquí el general Sponj trata de aplacar las risas de su subordinado. *Tintín y los pícaros* (izquierda).

29. Tintín se asombra cuando ve levitar al monje, de ahí la inclusión de los signos de exclamación y la forma del bocadillo. *Tintín en el Tibet* (derecha).

30. Las imágenes invaden el territorio del texto en una metáfora visual donde se representan los deseos de los personajes. *Ben Qutuz brothers*, de E. Bravo (izquierda).

31. Los recuerdos de Maggie son narrados mediante una combinación de imágenes y textos encerrados en cartelas. *Penny Century*, de J. Hernández (derecha).

32. El chirrido de los neumáticos cuando arranca bruscamente el coche se pueden visualizar. *Solo* n.º 5, de D. Cooke.

Por último, la presencia de la palabra escrita en el ámbito iconográfico de la historieta también se plasma mediante las onomatopeyas, representación visual de los sonidos. En este caso, el lenguaje verbal se independiza de la dictadura del globo o del cartucho y plasma para el lector los ruidos que la historia implica. «Esta convención posee en los cómics un doble valor: gráfico o plástico, por su estallido visual en el interior de una viñeta, y fonético, por su traducción acústica».[16] Gran parte de las onomatopeyas de los tebeos proceden del inglés, donde muchos de sus verbos tratan de imitar el sonido de la acción que describen, y al poseer un enorme valor plástico y corresponderse tan bien con aquello que denotaban fueron universalmente adoptados.

> En muchos casos se trata de verdaderas onomatopeyas, dotadas de significado en inglés, que se transfieren a países de otra habla con pura función evocativa, perdiendo la inmediata conexión con el significado –transformándose de signo lingüístico que eran en equivalente visual del rumor, y volviendo en función, como signo, al ámbito de las convenciones semánticas del cómic.[17]

La idea no es nueva, hemos venido perfilándola a lo largo de todo el texto: el lector juega un papel primordial. Es el objetivo último del trabajo de guionistas y dibujantes, pero al mismo tiempo es quien elige finalmente cómo leerá la obra y con qué ritmo. El lenguaje de la historieta responde a un alto grado de artificiosidad, «es un sistema muy complejo de convenciones del que, por un hábito de lectura desde la infancia, no siempre se repara en su carácter altamente simbólico y convencional».[18] A través de un aprendizaje voluntario y paulatino las herramientas del cómic se simplifican porque el lector ya las conoce, sin que pierdan por ello su verdadera dificultad. Cuando se habla de convención, como sinónimo de acuerdo, es lógico pensar que de ese pacto participan dos partes al menos, una es el colectivo de autores, que

hacen y deshacen las herramientas y los materiales según su conveniencia, y la otra la constituyen los lectores, que descodifican el mensaje haciendo uso de un código ya aceptado. Por otro lado, la figura del lector, pese a su importancia, pues sin él el discurso está incompleto, es difícil de clasificar, y más si lo entendemos sencillamente como aquel que «responde comprensivamente a las palabras impresas [o en nuestro caso también a las imágenes], captando sus intenciones y reviviendo las experiencias originales allí expresadas».[19] La única sistematización útil en nuestro estudio sería aquella referida al lector ideal (lector modelo, según Umberto Eco), que reside en la mente del escritor y que lee la obra al ritmo que el otro la elabora, y al lector real, el destinatario principal del relato. La importancia del primero depende del grado de libertad, y de inspiración, del autor, es decir, cuando un cómic se realiza por encargo del editor, propietario de los derechos de los personajes, como es la norma habitual en la industria editorial estadounidense (dominada por los populares superhéroes), el lector ideal pierde influencia y quien concentra la atención del historietista es el consumidor habitual de tebeos. Lógicamente, e insistiendo una vez más en el carácter mercantilista de los tebeos, es el lector real quien mantiene, con su interés y su seguimiento de personajes o firmas concretas, el negocio, y de quien depende la supervivencia de la obra en el tiempo. En cambio, en las denominadas historietas *de autor*, como en todos los medios narrativos en los cuales existe esta variante, el lector ideal tiene un enorme peso específico y, si bien nunca se pierde de vista al lector real, es el primero el que tiene la última palabra.

Ya hemos señalado la libertad del lector para imprimir el ritmo adecuado a su lectura, pero lo que no puede elegir, a riesgo de no entender lo que le cuentan, es el orden: en primer lugar la lectura de la imagen, después la conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético, a renglón seguido se integran el mensaje fonético y el icónico, para finalmente enlazar con la viñeta siguiente. Ese orden de lectura lo tenemos ya asumido por la estructura iterativa de la historieta, una estructura narrativa basada en repeticiones y variaciones de un tema fundamental, «formas de lectura que, en principio, son técnicamente más complejas que las más naturalistas –óptica y acústicamente– del lenguaje cinematográfico».[20] Sin embargo, hay que aclarar que la presencia, el peso y la apariencia de los textos, así como su relación con las ilustraciones y el orden y tamaño de estas, dependen de la intencionalidad de los autores, de su estilo y de su pericia. Aquí podemos entrar a definir esquemáticamente cuáles son las principales herramientas del

lenguaje de la historieta, pero no hemos de olvidar que su potencial va mucho más allá y que, como lectores, todavía nos queda mucho por ver.

Su (todavía corta) historia

La única polémica alrededor de la historieta que ha trascendido a los medios ajenos al cómic es precisamente la de su origen histórico. El problema gira en torno a la datación de la primera página o tira de historieta aparecida como tal, para lo cual se han de definir primero cuáles son las características básicas a partir de cuyo cumplimiento hablaremos ya de cómic, y se ha de aclarar también si se puede o no concebir como historieta los experimentos formales de narración gráfica previos a su consolidación industrial y argumental como medio de expresión moderno destinado a las masas. Existen diferentes teorías alrededor de estas cuestiones que se pueden sintetizar en tres corrientes de estudio diferentes, cuya principal divergencia proviene, lógicamente, de los rasgos principales que cada una de ellas predica en su concepto de historieta. Agustín Remesar las denominó de la siguiente manera: las corrientes americana, europea y continuista, caracterizándose las dos primeras por situar el origen del medio en esos territorios respectivos y la continuista, por su empeño en remontar el principio de los cómics «más allá del nacimiento de los medios de comunicación masivos».[21] Cabría matizar mucho más la distinción entre ellas, pero antes creemos necesaria una rectificación terminológica; resulta más correcto denominar las dos primeras teorías como americanista y europeísta, respectivamente, si tenemos en cuenta que aquellos que consciente o inconscientemente se acogen a una u otra no lo hacen por ser originarios de dichos continentes, sino por las conclusiones de sus estudios; para entendernos, no todos los historiadores americanos de tebeos creen que el primer cómic surgió en su país ni todos los estudiosos europeos defienden el origen europeo de la historieta. Además, dichas tendencias no son uniformes, ni deben ser entendidas como escuelas a las cuales se acogen los estudiosos, sino como simples apelativos creados para simplificar el discurso, y puede que los propios historiadores que encasillemos en ellas no estén en absoluto de acuerdo con nuestra decisión.

El punto de partida de las diversas posturas son las condiciones que cada una de ellas entienden como necesarias para sentenciar a renglón seguido que una determinada manifestación artística basada en una secuencia de

ilustraciones sí es cómic y, en cambio, otra similar no lo es. La corriente presentada aquí como continuista se aleja sustancialmente, como ya hemos señalado, de las otras dos al buscar el primitivo origen de los tebeos en las primeras actividades artísticas del hombre basadas en la narración a través de la imagen. Pero la naturaleza del cómic no reside ahí. De acuerdo con la definición que introducíamos al inicio del presente capítulo («una forma de expresión basada en la sucesión deliberada de elementos iconográficos propios dispuestos en un orden determinado con un objetivo narrativo, y reproducida sobre papel para su difusión masiva») no se puede desligar en ningún momento de la consolidación de la prensa de masas, de su dependencia respecto al soporte físico del papel y de los mecanismos de distribución mediáticos para existir. Otra cosa diferente es buscar primitivos antecedentes de los tebeos en manifestaciones de carácter popular mucho más recientes, como los aucas (hojas de gran tamaño que contenían un número regular de viñetas cuadradas, con el texto a los pies de cada una), precisamente por hacer uso de materias primas similares al papel o por su carácter popular, pero que no habían logrado resolver todavía la relación entre texto e imagen y cuya distribución no se realizaba a través de los medios dispuestos por la industria periodística.

El cómic nace de la evolución paulatina de una serie de medios de expresión desde mediados del siglo XIX; diversos fenómenos interrelacionados que confluyen entre sí en la creación de lecturas diversificadas para todos los públicos. Estas manifestaciones no se pueden desligar de los acontecimientos políticos y sociales de la época, principalmente de la consolidación de la burguesía, del liberalismo político y del nacimiento de la clase media urbana. La prensa incorporó la imagen al mundo del periodismo, sobre todo el chiste, la caricatura y el dibujo satírico, de intención política, social y moral, ya a principios del siglo XIX. Poco a poco el concepto de periódico cambia con la reproducción de litografías y por la influencia de los nuevos medios, destinados a la creciente población urbana inmersa en un segundo proceso de industrialización. Desde 1870 y hasta la Primera Guerra Mundial se desarrollará, sobre todo en Estados Unidos, el llamado *new journalism*, el avance de la prensa hacia la difusión masiva. Este fenómeno se caracteriza por el cambio en la concepción del medio: ha pasado de ser un instrumento de difusión de, por ejemplo, un partido político o cualquier otra minoría a convertirse en un negocio millonario, en un medio de masas que será un agente de socialización

(periódicos españoles como *El imparcial* o *El liberal* alcanzarán en la década de 1880 tiradas de alrededor de 100.000 ejemplares), como consecuencia del nacimiento de un nuevo público, que al mismo tiempo impondrá cierta trivialización cualitativa e informativa. Es un proceso imparable fruto de la industrialización, la sociedad de consumo (con el nacimiento del término competencia tal y como lo entendemos hoy día), la tecnología, el crecimiento del público y el sufragio universal.

Con la consolidación de nuevas formas de impresión y reproducción (la rotativa en 1846, la linotipia en 1886 o la introducción del color a partir de 1896), que venían a sustituir al caro y dificultoso *lavado en cobre*, empezaron a proliferar, en la mayoría de países occidentales, las revistas ilustradas, a partir de 1830, principalmente de género burlesco y humorístico. Francia e Inglaterra son los precursores de esa nueva moda y el éxito de esas publicaciones se exporta a España, donde las revistas serán básicamente de tres tipos: de humorismo político, satíricas anticlericales o galantes, que evolucionarán más adelante hacia el erotismo. Tendrán una periodicidad fija y una aceptable acogida, apoyadas también por el previo desarrollo de fenómenos como la literatura popular, la estampería o los folletines, géneros elegidos por las nuevas imprentas privadas que empiezan a multiplicarse. Anteriormente, y en esos mismos escenarios, surgirán los primeros ejemplos de los periódicos para la infancia, caracterizados por su paternalismo moralizante, didáctico y pedagógico, como correspondía a publicaciones producidas y dirigidas a la burguesía. Se consolidan en nuestro país en Madrid y en Barcelona, y su objetivo era la formación de las futuras clases dirigentes a través de tratados de buenas maneras, de la defensa de la religión y del mantenimiento de las estructuras sociales imperantes. Los diferentes títulos empiezan a proliferar, muchos publicados simplemente para generar ingresos extras a los editores y para mantener ocupadas las rotativas mietnras se preparaban las cabeceras fuertes de cada imprenta, aunque su éxito será desigual y la mayoría no llegarán a los cuatro años de vida.[22] De este modo, y mediante el crecimiento de la industria periodística y editorial, explicada, eso sí, a grandes rasgos y centrándonos preferentemente en el panorama nacional (en el que hay que destacar el elevado índice de analfabetismo vigente en aquellos años, alrededor del 72% de la población en 1883), se asientan las bases de lo que con el tiempo será un fenómeno de masas. En esos diferentes soportes (periódicos, revistas satíricas y publicaciones infantiles) se llevarán a cabo los primeros experimentos *historietísticos*. Y en este punto es donde

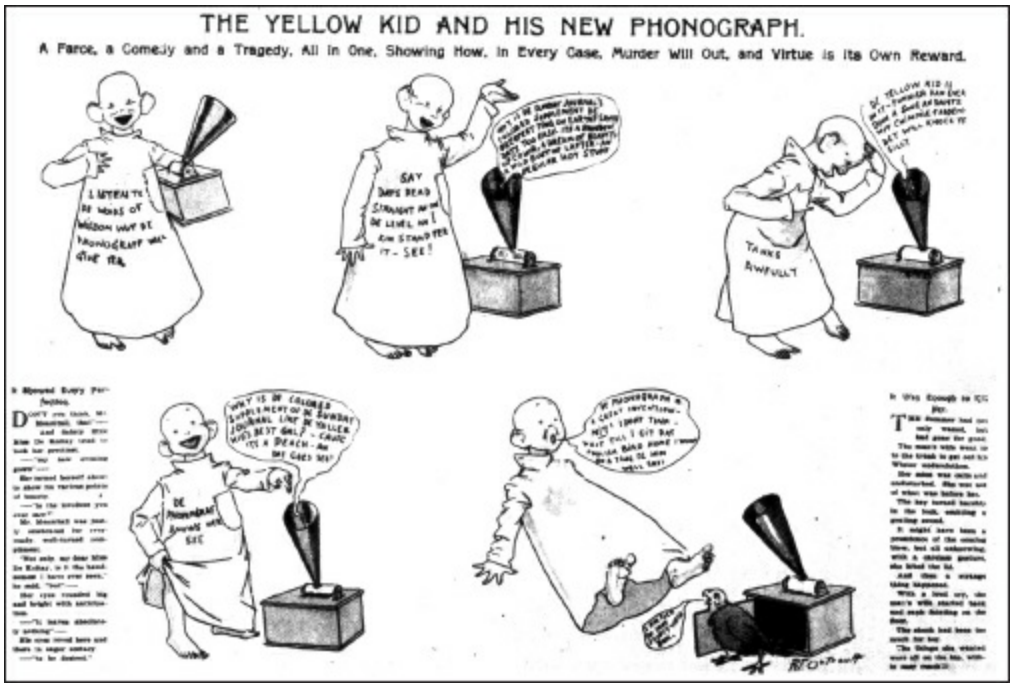
reside el desacuerdo entre los que hemos designado como europeístas y americanistas, entre aquellos que defienden que la génesis de la historieta se produjo en las revistas y los periódicos infantiles de Europa y quienes afirman que fue en los diarios norteamericanos. Los procesos que conducen al nacimiento de la historieta en cada uno de estos dos territorios no son, efectivamente, idénticos; hay elementos diferentes y resultados divergentes, aunque sí poseen ciertas similitudes y son, efectivamente, paralelos en el tiempo. Por lo tanto, la disparidad de criterios no se centra únicamente en el lugar, sino en su concepción de cómic.

La clave reside en la relación entre la imagen y la palabra dentro de la viñeta. Para los americanistas (entre los investigadores españoles destacaríamos a R. Gubern, J. Coma o L. Gasca) la aparición del globo o bocadillo, como ejemplo de integración plena del texto dentro del dibujo, es el punto de inflexión a partir del cual ya reconocen la existencia del cómic. Y el primer globo utilizado expresamente con la intención de hacer hablar a los personajes, liberando al lenguaje verbal de su habitual colocación al pie de las ilustraciones, apareció en los diarios norteamericanos, en concreto –dicen– en la tira de prensa (*comic strip*) de *Yellow Kid*, obra de R. F. Outcault, del 25 de octubre de 1896. Esa iniciativa concreta, calificada de fortuita por algunos estudiosos, no fue continuada por el propio autor ni por sus colegas hasta algunos años después, cuando las tiras de prensa con personaje fijo eran ya una sección habitual en los diarios. Con el siglo XX, el nuevo lenguaje se fue consolidando e iría creciendo de manera espectacular con el desarrollo de los *syndicates*, agencias de prensa encargadas de abastecer a los periódicos estadounidenses de chistes, dibujos, pasatiempos y, cómo no, de historietas. Existen también, según el criterio americanista, otros dos factores necesarios, junto con el globo, para definir la historieta: el objetivo narrativo de los elementos iconográficos (estructura formal) y la presencia continuada de un mismo personaje (serie). Ambos condicionantes son compartidos por la corriente europeísta (defendida, entre otros, por A. Martín, P. Porcel o A. Guiral), con alguna matización lingüística, pero la disonancia reside en qué entienden como integración de la palabra en las imágenes. Mientras para unos esa unión está representada por el globo, para los otros la integración significa que el texto, pese a mantenerse en el formato de didascalia, deja de ser descriptivo o explicativo, permite al dibujo expresarse por él mismo y mantener el hilo de la narración y es básicamente diálogo. Según ese razonamiento, los primeros cómics nacen en las revistas

europeas (inglesas, francesas y alemanas preferentemente) entre 1825 y 1850, a raíz de los experimentos formales de autores como R. Töpffer, W. Busch o G. Colomb, alias Cristophe. En España, Manuel Barrero ha datado la primera historieta alrededor de 1857, en concreto en la obra de Víctor Patricio de Landaluze para *La Charanga*. Ciertamente, la fórmula utilizada por estos autores es menos evolucionada narrativamente que la alcanzada en Estados Unidos algunas décadas más tarde, y por eso deben ser entendidos como episodios diferentes en el proceso continuo que siguió la historieta hasta su afianzamiento. De hecho, en nuestro continente el globo no fue utilizado de una manera regular hasta veinte años después de su creación al otro lado del Atlántico.

Otra cuestión diferente es el desarrollo de los tebeos en los diferentes países desde su creación, donde sí se observa ya, a grandes rasgos, una clara superioridad cualitativa de la historieta norteamericana hasta la Segunda Guerra Mundial,[23] sobre todo por un hecho: la progresiva infantilización del cómic europeo. Pese a nacer como un medio diversificado, tanto en revistas satíricas para adultos como en publicaciones para niños, pronto sufrirá una trivialización de sus contenidos. La fuerte influencia editorial de cierto elitismo cultural impuso la idea de que la imagen era solo para los iletrados, incluidos los niños por lo incompleto de su formación educativa, una valoración cargada de prejuicios que desplazará a la historieta únicamente a la esfera del entretenimiento infantil. Por el contrario, el cómic estadounidense encontrará su perfecta difusión a través de la prensa, formándose una fuerte industria editorial que abarcará todo tipo de géneros y de públicos, hasta el punto de que era una de las pocas herramientas de comunicación hacia las enormes masas de inmigrantes que desconocían el idioma inglés. La historieta norteamericana se convertirá en el modelo que habrá que seguir y en fuente continua de inspiración para los dibujantes del viejo continente, cuyas obras se editarán en publicaciones *ex profeso* (revistas, o los populares cuadernos en España a partir de la posguerra) y cuya simple existencia implicaba un mercado de lectores infantiles diferenciado del resto de publicaciones adultas. De hecho, hay estudiosos que consideran que «el cómic español no nacería propiamente hasta que, pasada la Guerra Civil, la clase media tomase las riendas editoriales, hasta aquel momento sostenidas por la burguesía».[24] Esa transformación mercantil y sociológica conlleva transformaciones temáticas y formales en los tebeos, o mejor dicho en aquello que Moix denomina *precómic burgués*, donde surge

una forma de epopeya y de aventura, se adopta un objetivo de evasión y distracción y se deja atrás la didáctica y la crítica, desconocida hasta entonces en nuestro país. Todo ello es a imagen y semejanza del panorama norteamericano, «el cómic español solo existirá a partir del momento en que la popularización de los grandes héroes de la mitología gráfica americana fomentan en nuestros dibujantes la necesidad de una imitación y, después, de una sistematización», ya en la segunda mitad de los años treinta.



33. Tira de *Yellow Kid* (obra de R. F. Outcault) del 25 de octubre de 1896, considerada por muchos historiadores como el nacimiento definitivo del cómic. La razón es la introducción del globo como herramienta de plasmación gráfica del texto dentro de la dinámica de las imágenes.

El cúmulo de perspectivas diferentes en el estudio histórico de la historieta ha posibilitado que se descubran páginas con más de cien años y que se enriquezca considerablemente la bibliografía sobre el cómic. Al fin y al cabo nuestra aproximación resulta simplemente orientativa y no debe ocultar las enormes dimensiones culturales que posee dicho medio.

1 Antonio Martín. *Historia del cómic español: 1875-1939*. Barcelona, Gustavo Gili, 1978, p. 31.

2 Manuel Barrero. «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial» [en línea]. *Literaturas.com: Revista literaria independiente de los nuevos tiempos* (diciembre 2007). http://www.literaturas.com/v010/index0712revista.asp [consulta: 23 enero 2011].

3 José Ortega y Gasset. *La rebelión de las masas*. Madrid, Alianza, 1995, p. 89.

4 Aunque siguen existiendo determinados intelectuales que entienden que la historieta es «un entretenimiento no sé si para menores, pero desde luego muy menor» y que su reivindicación

constituye «una perversión muy propia de la dominante quiebra de categorías estéticas». Vicente Molina Foix. «Dibujos animados», *Tiempo*, 1429, 2009, p. 61.

5 Daniele Barbieri. *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, Paidós, 1993.

6 Carles Santamaría. «Con viento en las viñetas», *Artecontexto*, 10, 2006, p. 6-9.

7 Román Gubern. *El lenguaje de los cómics*. Barcelona, Península, 1974, p. 13.

8 Juan Antonio Ramírez. *Medios de masas e historia del arte*. Madrid, Cátedra, 1976.

9 Umberto Eco. *El superhombre de masas: Retórica e ideología en la novela popular*. Barcelona, Lumen, 1995.

10 Will Eisner. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma, 1994.

11 Scott McCloud. *Cómo se hace un cómic*. Barcelona, Ediciones B, 1995.

12 Will Eisner. *Op. cit*., p. 46.

13 Pierre Fresnault-Deruelle. *Il linguaggio dei fumetti*. Palermo, Sellerio, 1977.

14 Scott McCloud. *Op. cit*., p. 112.

15 Román Gubern. *Op. cit*., p. 140.

16 Román Gubern. *Literatura de la imagen*. Barcelona, Salvat, 1973, p. 60.

17 Umberto Eco. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Tusquets, 1995, p. 156.

18 Román Gubern. *Op. cit*., p. 58.

19 Enrique Anderson Imbert. *Teoría y técnica del cuento*. Barcelona, Ariel, 1992, p. 48.

20 Román Gubern. *Op. cit*., p. 70.

21 Agustín Remesar. «El cómic y las ciencias sociales», *Neuróptica*, 1, 1983, p. 91-95.

22 Antonio Martín. *Apuntes para una historia de los tebeos*. Barcelona, Glénat, 2000.

23 No en vano, Donald Sassoon lo define como: «el más estadounidense de los últimos campos culturales». Donald Sassoon. *Cultura: El patrimonio común de los europeos*. Barcelona, Crítica, 2006, p. 1320.

24 Terenci Moix. *Historia social del cómic*. Barcelona, Bruguera, 2007, p. 126.

EL CONTEXTO

La consagración de los tebeos en España se produjo durante los años treinta del siglo pasado, una vez incorporados al medio todos los elementos clave para su desarrollo: aceptación plena del globo como introductor del texto en las viñetas, revistas específicamente dedicadas a este material, personajes fijos con colección o sección propia, público mayoritario y diversificado e importación de historietas extranjeras, principalmente inglesas y norteamericanas. Un proceso que corre paralelo al resto de Europa occidental, siempre muy influido por la actividad de los *syndicates* estadounidenses, cuyos personajes se convertirán en héroes internacionales gracias a la buena acogida que recibirán allí donde sean publicados. Entre 1925 y 1935, nuestra historieta progresa cualitativamente más que todo lo que había avanzado antes, suponiendo un cambio clave cuyos logros se revalorizarán debido a la posterior involución. El medio queda consolidado directamente como un producto infantil, alejado de las publicaciones para adultos, muy asequible, entre otras cosas por la mala calidad del papel, y a cuyo alrededor crece toda una industria editorial centrada en Barcelona, y en menor medida en Madrid, que se ramifica por los quioscos de todo el país a través de cabeceras, ya míticas, que crearán escuela.

En el mercado patrio convivieron dos modelos de revista cuya rivalidad redundaría en beneficio de la difusión del medio y en la oportunidad laboral para decenas de ilustradores. Por un lado sobrevivía la publicación tradicional, caso de *TBO*, remozada para la ocasión, en color, con nuevas portadas y mayor tamaño, pero que se resistía a los cambios y mantenía el mismo esquema que en los primeros años veinte, las mismas secciones y los mismos autores, además de las didascalias, al entender el texto como justificante intelectual de la historieta. Por otro lado se desarrollarían tebeos que incorporan las innovaciones temáticas que parte del público demanda: primacía de las historietas sobre las páginas de texto, presencia de globos,

temas y personajes más originales, cosmopolitas y aventureros, acordes con los tiempos. El ejemplo más destacable de esta clase de revistas será *Pocholo*, editada por Vives, que con el tiempo se convertirá en «plataforma de una nueva generación de dibujantes de gran personalidad»:[1] Cabrero Arnal, Salvador Mestres, Jesús Blasco o Arturo Moreno. Poco a poco será la competidora directa de *Pulgarcito* y *TBO*, destinadas a otro tipo de público, también numeroso. Las principales novedades son las «historietas seriadas de larga duración y secciones activas», que se alternan con viñetas de humor, narraciones ilustradas, pasatiempos y contactos con los lectores, «un conjunto que conecta rápidamente con los niños y alcanza una amplia difusión».[2] Aparecerán entonces, y muy ligados al segundo modelo, los títulos encargados de la edición en castellano del material americano de gran popularidad, *Yumbo* en 1934 y *Aventurero* en 1935, de Vecchi, y *Mickey* en el mismo año, a cargo de Molino. Los personajes Disney, así como los protagonistas de las principales tiras de prensa de dibujo realista (Flash Gordon, Tim Tyler, Tarzán o Terry), iniciarán en esos años su andadura por España. Junto a las historietas de autoría foránea tendrán cabida las creaciones de los historietistas nacionales, muy influidos por sus colegas de Estados Unidos. El éxito es inmediato, y se explica fácilmente si tenemos en cuenta el particular concepto de la aventura del que hacen gala estos cómics: exotismo, escapismo, acción, rápido ritmo narrativo y buenos dibujos que propician una total identificación de los personajes y seguimiento de sus correrías. Una desventaja importante, y tal vez la única, sería, según Antonio Martín, el olvido de toda la tradición de la historieta española finisecular: «la comercialización industrial de la historieta marcó fórmulas rígidas de hacer y obligó a la historieta española a vegetar bajo la imitación».[3]

Para entender el funcionamiento de la aventura, y su rápida aceptación por parte de los lectores, hay que subrayar el papel del héroe, las funciones que desempeñan los personajes y el desenvolvimiento de las historias. En toda aventura (en un cuento, en una película o en una historieta) hay siempre un estado de desorden, un accidente o una violencia que obligan al protagonista positivo a ponerse en marcha, alguien que puede estar acreditado o no para desempeñar ese cometido. No es improbable que en la aventura no serial el héroe no fuera consciente de su condición heroica: solo las excepcionales circunstancias lo pusieron en marcha. Allí y entonces se templa. En las series (de los tebeos o de los relatos populares), el héroe ya es conocido, ya ha probado sus cualidades y, por tanto, no pierde tiempo con

dilaciones reflexivas: actúa y golpea al villano, encarnación del mal, generalmente auxiliado por un traidor al héroe, un falso donante o ayudante en quien el bueno había confiado. Ese traidor –que es figura repetida en la tradición popular y en el folletín– cumple la función de obstaculizar el triunfo del bien; cumple también la función de mostrar las falsas apariencias que se gasta el mal. Pero hay otros aliados que, de verdad, auxilian al héroe a cumplir su principal misión: salvar a una princesa secuestrada, devolver íntegro un tesoro a su legítimo propietario, reponer en el trono al monarca injustamente depuesto. Funciones que se repiten en diferentes culturas y en distintos tiempos y en variadas geografías; la reiteración pregona una morfología cultural, una trama de significados que menudean en los relatos populares de todo tiempo. La mayor o menor satisfacción o calidad de esos relatos no niegan esa verdad de la morfología cultural, que debemos, entre otros, a Vladimir Propp.

El periódico para la infancia típico del siglo XIX se transforma paulatinamente en tebeo; las intenciones pedagógicas desaparecen para buscar el entretenimiento del público y el negocio para el editor. Se establecen las primeras escuelas de guionistas y dibujantes en Barcelona y Madrid, y se forman también agrupaciones obreras en el sector, caso del Sindicat de Dibuixants Profesionals o la Unión de Dibujantes Españoles, que difunden con éxito cierta conciencia profesional. El crecimiento demográfico de las ciudades y el tímido ascenso social de las clases bajas permiten el acceso al cómic a un nuevo público, que aumenta también gracias al menor grado de infantilismo de las publicaciones influidas por el material americano. Estas condiciones permiten hablar, retomando a Antonio Martín, de una «edad dorada del tebeo», que se extendería, solo en algunos aspectos, interrumpida y transformada por la Guerra Civil, hasta finales de los años cincuenta. Existe ya un reconocimiento de la labor de los historietistas, su trabajo es regularmente acreditado, se establecen tasas de cobro y salarios fijos, los nombres de los principales dibujantes (José Escobar, Marino Benejam –que después de la guerra seguirían siendo populares por creaciones como *Zipi y Zape* o *Carpanta*, el primero, y como *La familia Ulises* el segundo–, Moreno, Blasco o Emilio Freixas) son conocidos por sus lectores, y se puede hablar de algo así como un *star-system* de los tebeos españoles. Poco a poco el segundo tipo, el de *Pocholo* y *Yumbo*, se impondrá y las viejas revistas nacidas a principios de siglo incorporarán secciones e historietas calcadas de aquellas, que incluso se atreverán con nuevos géneros, como el

de la ciencia ficción, introducido por Riera Rojas y King Wowes, «indudable seudónimo de alguno de los colaboradores literarios de *Pocholo*»,[4] en 1935 con *La ciudad aérea*. Son años de crecimiento en todas las dimensiones de la historieta: público, producción, temas y grafismo, ligadas unas a otras, que logran una renovación que solo tendrá parangón, por su rapidez, efectividad y repercusión en el público, mucho más tarde, en la década de 1980.

34. Historieta, de clara inspiración *disneyana*, realizada por José Cabrero Arnal para el n.º 207 de *Pocholo* (1935).

35. Portada de la popular revista *Pocholo* realizada por Ricardo Opisso en 1935.

36. El popular personaje de Edgar Rice Burroughs, Tarzán, fue adaptado a la historieta por el gran dibujante Harold Foster a partir de 1929.

El estallido del conflicto y sus consecuencias directas alteraron, del mismo modo que lo hicieron con todos los órdenes de la sociedad, la industria de prensa y revistas, desde sus cabeceras hasta sus contenidos. El panorama del cómic español de la primera posguerra es fruto, en líneas generales, de una doble necesidad: por un lado, la del público de evadirse del triste mundo que le rodea; por otro, la de la industria editorial de llegar precisamente, y de nuevo, a ese público potencial, de popularizar una vez más los tebeos tras el colapso de la guerra. Y a la vista de los resultados obtenidos es necesario afirmar que pesaron más las necesidades que las dificultades intrínsecas, pues a pesar de que los tebeos no eran un producto de primera necesidad, en un escenario de hambre, miseria y cartilla de racionamiento, triunfaron, trascendiendo la audiencia burguesa de clase media para alcanzar a los sectores más desfavorecidos, consolidando de ese modo una tendencia iniciada, como hemos señalado, durante la década anterior. Durante los años de la contienda fueron desapareciendo la mayoría de las publicaciones infantiles de carácter meramente comercial, para dar entrada a las revistas panfletarias que proliferaron en ambos bandos, pero con mucha mayor fuerza en aquellos territorios que estaban en manos del ejército insurgente. Ejemplos como *Flecha*, *Pelayos* o la posterior *Flechas y Pelayos* –nacida a partir de la unión de ambos semanarios y que cambió su título por el de *Clarín* en 1949– demuestran la exagerada utilización de una forma de expresión dirigida principalmente a los niños, que perderá sin embargo toda su inocencia a la sombra de una propaganda bélica cruel que en la mayoría de los casos hacía referencia a conceptos desconocidos e incomprensibles para los lectores infantiles. Esas publicaciones dejarían de tener sentido en la posguerra y su presencia en el mercado fue menguando en favor de las cabeceras clásicas que reaparecían poco a poco, a pesar de los vanos intentos por parte de la prensa proselitista de adaptarse a los nuevos tiempos y de la

ventaja significativa con la que partían en la salida: gozaban de remesas exclusivas de papel, una materia prima escasa y por lo tanto controlada (y más teniendo en cuenta que las revistas «femeninas, festivas e infantiles», así agrupadas por las autoridades a la hora de clasificarlas, era el colectivo que menos toneladas recibía, a excepción de las dedicadas al turismo y los viajes), y de permisos de publicación prolongados y estables.

37. Dos viñetas de la serie de aventuras y ciencia-ficción «La ciudad aérea», con guión de King Wowes y dibujos de Rieras Rojas. Fue publicada por entregas en el semanario *Pocholo*.

38. Josep Escobar, el creador de los populares Carpanta y Zipi y Zape, inició su carrera durante los años treinta, momento en el que su firma alcanzó cierta relevancia. Además encabezó diversas iniciativas de asociacionismo y reconocimiento profesional.

> Las únicas publicaciones con permiso de edición son las surgidas en la zona franquista [durante] los años precedentes, que gozan del apoyo oficial por estar directa o indirectamente subordinadas a los intereses ideológicos de los vencedores.[5]

No ocurría lo mismo con las revistas y los tebeos que no formaban parte de la esfera de la Iglesia o del Movimiento, y a los que calificaremos como

comerciales o profesionales, sufragados por editores privados. En su caso habían de enfrentarse regularmente a una férrea burocracia que los obligaba a solicitar una licencia para cada número publicado, pues estos eran considerados folletos, publicaciones no periódicas, que aunque estuvieran protagonizadas siempre por el mismo personaje debían aparecer con títulos diferentes para cada entrega, «estando además obligados a salir a la calle sin fecha ni número de colección».[6] Esa condición de publicación unitaria, «determinada de una manera inmediata» según Martín, «por la personalidad y expediente de su propietario»,[7] significaba no tener un acceso regular a las partidas de papel, debido a una producción nacional escasa y de mala calidad y a un nivel de importación que fue disminuyendo tras la derrota de las potencias del Eje. Esas condiciones obligaron a imponer una regulación de este, siendo el primer organismo responsable la Vicesecretaría de Educación Popular de FET y de las JONS.

Precisamente, con la aprobación de la Ley de Prensa de 1938 todas las competencias relativas a la prensa y la propaganda recayeron en un primer momento en la Falange, desde el control de la materia prima, como hemos visto, hasta la aplicación de la censura, una herramienta que se creyó definitiva a la hora de imponer la política «negativa de control» desplegada por un régimen desposeído, por lo tanto, de una estrategia cultural positiva, «de creación de una cultura propia y original».[8] Esa norma, aprobada en plena Guerra Civil y presentada como transitoria, aunque permanecerá en vigor hasta 1966, fue la plasmación del afán totalitario y del concepto de información y adoctrinamiento de FET y de las JONS, inspirado claramente en el modelo fascista italiano. Las funciones que esa ordenanza otorgaba al Estado eran cinco: el control de la cantidad y extensión de las publicaciones periódicas, el nombramiento de los directores de cada medio de información, la regulación de la profesión periodística, el examen de sus actividades y, evidentemente, la censura previa para cualquier tipo de publicación, excepción hecha de aquellas consideradas afines. Los responsables durante el franquismo tenían claro que los medios de comunicación (y no solo la prensa) ejercían una importante influencia en la sociedad, y que esos medios, así como los ciudadanos que trabajaban en su redacción, debían colaborar con el Estado a nivel informativo y educativo, convirtiéndose en un instrumento más, de carácter semioficial, del aparato gubernativo. Esa concepción del periodismo y de la información justificaba la censura en una doble vertiente: eliminando aquello que no convenía y publicando, en

cambio, lo que las autoridades querían, protegiendo y adoctrinando de ese modo a los españoles. Para alcanzar todos esos objetivos se diseñó una jerarquía descentralizada de organismos (que partía del Ministerio y llegaba hasta las delegaciones provinciales), encargados de vigilar e imponer en caso necesario unas fuertes sanciones. Así, en el periodo estudiado (entre 1939 y 1951) la responsabilidad fundamental en este sentido pasó del Ministerio de Gobernación al de Información y Turismo, pasando por la Secretaría General del Movimiento y el Ministerio de Educación Nacional, además de los escalones intermedios creados por cada una de estas entidades para su mejor funcionamiento.

La actividad de los censores respecto a las revistas infantiles se centraba principalmente en la vigilancia moral de sus contenidos, juzgando su idoneidad en función de los grupos de edad a los que estaban destinadas. Pese a que en los años cuarenta todavía no se había aprobado una legislación específica a este respecto y la aplicación de la censura dependía de los criterios subjetivos del funcionario de turno (que también podía ser más o menos estricto según la Delegación o la Junta Local a la que estuviera adscrito), sí existía una serie de consignas evidentes: ninguna referencia al sexo, respeto a la Iglesia, al Ejército y a las autoridades, y preferencia por el humor blanco. En cualquier caso, los editores privados conocían sobradamente qué material podían publicar, de ahí que marcaran dentro de sus respectivas redacciones los límites necesarios para que la distribución de los ejemplares no se viera entorpecida. Un ejemplo evidente de esa voluntad es el cambio de nombre de la histórica editorial Bruguera, que hasta 1939 respondía a la, al parecer sospechosa, denominación de El Gato Negro. También los colaboradores habituales de las diferentes cabeceras sabían cuáles eran esos máximos permitidos, con lo que se autocensuraban. No olvidemos que estamos hablando de una industria con enormes dificultades por aquel entonces, cuyo objetivo era ganar dinero, fortalecerse, una intención legítima, lógica. Paulatinamente, y siguiendo ese principio meramente mercantil, se inicia una tímida y lenta normalización que empezará a consolidarse hacia 1947. El mítico *TBO*, que con su popularidad dio nombre a todo el medio, reaparece hacia 1941, y cinco años después ya había alcanzado una periodicidad mensual; Editorial Valenciana retoma la actividad nuevamente en 1940, consigue sacar a la calle su *Jaimito* a partir de 1945 y regularizar su actividad hacia la mitad de la década; otro tanto ocurre con Bruguera, que normalizará sus publicaciones, tras un lustro de

incertidumbre, en el mismo 1947, y que dos años después, igual que la Editorial Marco, consigue un permiso de publicación provisional que se convertirá en definitivo en 1951 tras la creación del nuevo Ministerio de Información y Turismo.

Desde 1939 hasta 1945 aproximadamente se vivirán los peores años de un negocio que perderá la estabilidad alcanzada durante la República, años que tendrán consecuencias evidentes dentro del panorama editorial de las siguientes décadas. La más evidente, la pérdida del estatus profesional que los dibujantes habían alcanzado hacía apenas un lustro, no solo en lo referente al asociacionismo, así como al reconocimiento de sus reivindicaciones laborales, sino en relación con la propia autoría de sus creaciones, propiedad exclusiva ahora de los respectivos sellos editoriales pese a, o tal vez por, la fama que alcanzarán muchas de ellas, pues, paradójicamente, con la segunda mitad de la década de los cuarenta arranca un periodo de enorme crecimiento cualitativo, uno de los más ricos de la historia del cómic español. Pese a las constantes trabas administrativas y la penuria material surgirán nuevos ilustradores de gran categoría, responsables a su vez de algunos de los personajes clave de la historieta española, los cuales, gracias a la excelente acogida por parte de una audiencia cada vez más numerosa, prolongarán su presencia en los quioscos durante mucho tiempo. Personajes estos que deben su idiosincrasia al contexto sociohistórico, difíciles de entender fuera de él. Héroes y antihéroes nacidos en un escenario de necesidad (mendigos, pedigüeños, vagabundos, niños protagonistas sin tutor conocido, nobles venidos a menos), de represión (asalariados, empleados, criados), de apariencia (señoronas preocupadas por el qué dirán, *mindundis* dedicados a ascender socialmente) y de violencia (detectives sin escrúpulos, guerreros sanguinarios, pistoleros, piratas). La enorme presión legal, restrictiva, sumada a la imposibilidad por parte de los dibujantes de desprenderse de su entorno dio, sin embargo, como resultado un rico elenco de protagonistas que cuajó rápidamente entre un público deseoso de evadirse. Los tebeos más populares tuvieron una difusión real muy superior a la oficial, a través de canales de distribución alternativos como el alquiler, la recompra, el intercambio o el préstamo. Evidentemente ese anverso tuvo su reverso. Por un lado, la burda imitación, llevada a cabo por editoriales más modestas que buscaban subirse al carro del éxito; y por otro, la sobreexplotación por parte de los grandes sellos de sus dibujantes y creaciones más conocidos.

Las dificultades obligaron a probar con géneros hasta entonces desconocidos para los lectores españoles, a arriesgar para vender más tebeos que la competencia, a apostar por artistas nacionales (entre otras cosas porque como máximo una revista solo podía dedicar un 25% de su contenido al material extranjero), a experimentar, en suma, a salir adelante. Uno de los grandes aciertos en esa búsqueda es la implantación del llamado cuaderno de aventuras, el que será considerado formato hegemónico de la posguerra frente a la revista tradicional. Los cuadernos de aventuras hay que entenderlos como un nuevo recurso, un nuevo invento editorial para volver a crear un mercado profesional del cómic, alejado de los tebeos sectarios que la guerra trajo consigo, cuyos objetivos eran más proselitistas que mercantiles. Fue un fenómeno que se propagó rápidamente por todo el país. «En pocos meses, los quioscos de toda España se ven inundados de cuadernos con portadas a cuatro colores»,[9] destinados más a los adolescentes que a los niños, e imitados por la mayoría de los editores, atestando el mercado con héroes de procedencias diversas, en escenarios muy variados. Todos ellos, a pesar de la carga ideológica que conllevaban, eran productos comerciales destinados a ganar público a través de lecturas ligeras e intrascendentes. Por esa única razón, las interpretaciones posteriores que de ellos se hagan están obligadas a plantearse desde una perspectiva próxima a la sociedad que los vio nacer y desarrollarse, pues fuera de su realidad pierden gran parte de su sentido. Es inútil dotarlos de características que no poseen, para proyectar sobre ellos sombras que los desacrediten y los presenten como panfletos propagandísticos destinados a convencer a sus miles de lectores de las bondades de un tiempo y de un país que no eran tales. Insistiremos cuantas veces haga falta en la idea de que su objetivo era comercial, y que lo alcanzaban elaborando historietas repletas de aquello que el lector ya conocía y que le gustaba, humor descacharrante en algunos casos, pasión comedida y amores juveniles en otros, o aventuras exóticas, puñetazos y misterios para los más atrevidos. No hay, pues, que sobreinterpretar simbólica o ideológicamente lo que era comercialismo.

La revista, el soporte clásico de la historieta en España, con un coste de producción más elevado y destinada a un público de mayor poder adquisitivo, razones que la obligaron a esperar hasta finales de los años cuarenta para poder salir a la calle con una periodicidad controlada, también hubo de renovarse en esa nueva coyuntura, no tanto en su presentación como en sus contenidos. Hasta entonces las revistas infantiles se nutrían

proporcionalmente de páginas de humor, secciones de texto e historietas de dibujo realista que solían continuar de un número a otro. El máximo ejemplo de ese esquema fue *Chicos*, concebida en San Sebastián en plena contienda, a pesar de lo cual encontró acomodo en el mercado posbélico al dejar de lado el tímido proselitismo del que hizo gala en su primera etapa y ceñirse al puro entretenimiento. No obstante, durante la posguerra, las publicaciones para niños fueron arrinconando poco a poco las planchas de texto hasta convertirlas en testimoniales, primando el humor de personaje fijo y el *gag* de pocas viñetas. Un género cultivado con acierto por tres corrientes diferentes desarrolladas alrededor de otras tantas cabeceras: *Pulgarcito*, *TBO* y *Jaimito*. La primera, perteneciente a la escudería Bruguera, fue el núcleo de una generación de dibujantes enormemente críticos (Escobar, Peñarroya, Conti o Cifré), creadores de populares personajes –sempiternas víctimas de una violencia circunscrita a los parámetros del humor (Carpanta, Zipi y Zape, Gordito Relleno, Carioco o El reporter Tribulete)– que representan una caricatura mordaz de la sociedad que les es contemporánea. Los protagonistas de *Jaimito* (anónimos en su mayoría a excepción del niño que da título a la publicación y sus amigos) se mueven, en cambio, en escenarios menos teatrales, menos exagerados, resultan también menos sobreactuados, adalides de un humor blanquísimo que busca, como dice Pedro Porcel, más la sonrisa que la ansiada carcajada de las creaciones Bruguera. Entre ambas escuelas se sitúa el *TBO*, hogar de la Familia Ulises y de Melitón Pérez, personajes que rechazan lo grotesco y funcionan a medio camino entre el sarcasmo y la cotidianidad.

39. Portada del n.º 136 (1941) de la publicación falangista *Flechas y Pelayos*.

40. Portada del n.º 1107 (1952) de *Pulgarcito*. El primer ejemplar tras la regularización de su permiso de publicación.

41. Bartolo (de Palop), uno de los personajes más conocidos de la revista *Jaimito*, en una tira de 1948.

Será el momento también para que se diversifiquen las historietas en función del sexo de sus destinatarios, pues aunque publicaciones como *Jaimito* o *TBO* no sean específicamente para niños, sino para todos los públicos, las editoriales buscarán, tras la exitosa experiencia de *Mis chicas* (1942), un producto especializado en niñas. Pese a que la mayor parte de las páginas de este tipo de revistas se centraron más en el adoctrinamiento que en el entretenimiento, rechazando de plano el ejemplo de *Pulgarcito* y compañía, la buena acogida dispensada empujó a los principales sellos a trabajar en su cabecera femenina: Toray con la popular *Florita*, Valenciana con *Mariló* o Bruguera con *Sissi*, todas ellas ya a partir de los años cincuenta, completando lo que será el mapa editorial de los cómics en España durante la larga posguerra.

1 Antonio Martín. *Op. cit*., p. 117.
2 Ibíd.
3 Ídem, p. 122.
4 Ídem, p. 124.
5 Pedro Porcel. *Clásicos en Jauja: La historia del tebeo valenciano*. Onil, Edicions de Ponent, 2002, p. 67.
6 Ídem, p. 68.
7 Antonio Martín. *Op. cit*., p. 68.
8 Juan Pablo Fusi. *Un siglo de España: La cultura*. Madrid, Marcial Pons, 1999, p. 101.
9 Luis Gasca. *Los cómics en España*. Barcelona, Lumen, 1969, p. 189.

LOS CUADERNOS DE AVENTURAS EN UN ESCENARIO CONTEMPORÁNEO: *ROBERTO ALCÁZAR Y PEDRÍN*

Roberto y Pedro

> El magnífico transatlántico (sic) Neptunia, navega a toda marcha frente a las costas del Brasil en ruta hacia Buenos Aires. Lleva a bordo la célebre colección de cinco brillantes Gipsy, es decir Hechiceros, valuada en cinco millones de dólares que el capitán del buque tiene que entregar al Banco Roses. También viaja en el Neptunia Roberto Alcázar, periodista inquieto y aventurero, que se dirige a Buenos Aires para hacerse cargo de una cuantiosa herencia (*Los piratas del aire*, n.º 1).

Con tan sustancioso objetivo zarpaba hacia la aventura un nuevo personaje de historieta, un «intrépido aventurero español», tal y como rezaban las coloreadas portadas, destinado a convertirse con el tiempo en el adalid de la autarquía. Era 1941,[1] el mismo año en que se crea la División Azul, el mismo en que Franco y Mussolini se entrevistan en Bordighera; un tiempo de intensa exaltación nacionalista en España, de una fuerte represión política que impregnará inevitablemente cualquier tipo de creación intelectual, con independencia de sus características artísticas y de su calidad. Es el caso de *Roberto Alcázar y Pedrín*, «un reflejo de esa forma de pensar que empapa toda la cotidianidad», pero que no debe ser entendido como

> un ejemplo propuesto por los autores con el objeto de adoctrinar ideológicamente al lector. En este caso, estos se limitan a traspasar al papel una serie de valores morales y de sentimientos imperantes en aquellos momentos y a los que entonces es muy difícil sustraerse, y mucho menos examinar críticamente.[2]

Es además una de las primeras experiencias de lo que se conocerá como cuadernos de aventuras: entre diez y quince páginas (sin contar las cubiertas) de papel de muy mala calidad, impresas en blanco y negro, en formato apaisado, de veinticuatro por diecisiete centímetros, cosidas en el lomo y repletas de lo único que podía evadir a sus lectores de la realidad: pura y

simple diversión. Antes de la guerra, en 1936, Hispano-Americana de Ediciones, radicada en Barcelona, había lanzado con éxito unos tebeos de similares características físicas, a imagen y semejanza de publicaciones italianas que con el tiempo también llegarían a España (caso de la popular *Juan Centella*, o *Dick Fulmine* en el original), y que recopilaban las páginas prepublicadas en las otras revistas de la editorial.

42. Cubierta de la primera entrega de *Roberto Alcázar, el intrépido aventurero español*, titulada «Los piratas del aire» (izquierda).

El magnífico transatlántico «Neptunia», navega a toda marcha frente a las costas del Brasil en ruta hacia Buenos Aires. Lleva a bordo, la célebre colección de 5 brillantes «Gipsy» es decir «Hechiceros» valuada en 5 millones de dólares que el capitán del buque tiene que entregar al Banco Roses. También viaja en el «Neptunia» Roberto Alcázar, periodista inquieto y aventurero, que se dirige a Buenos Aires para hacerse cargo de una cuantiosa herencia.

43. Primera viñeta de ese mismo cuaderno precedida de una larga introducción (derecha).

En 1932 Juan Bautista Puerto Belda crea en Valencia la empresa editora La Valenciana, que se centrará en sus primeros tiempos en la publicación de folletines, novelas populares y teatro. Tras la guerra, su hijo, Juan Manuel Puerto Vañó, toma el relevo y se embarca en la edición de historietas, principalmente de revistas humorísticas infantiles y de seriales de aventuras, género del que fue una de las empresas dominadoras, junto a la también valenciana Maga, principal rival en el mercado local y cercano. Tomando como ejemplo las exitosas publicaciones de Hispano-Americana, e influido por el mecanismo de producción del folletín, Juan Puerto traslada la estrategia de la novela por entregas, que tan bien le había funcionado a su padre, a los tebeos. Los antiguos relatos conocidos como folletines se originan en Francia a principios del siglo XIX, cuando los principales

periódicos insertaban, en la parte inferior de las planas, escritos que trataban sobre materias ajenas al objeto principal de la publicación; con el tiempo, hacia 1830, esas secciones empezaron a incluir novelitas por capítulos, iniciativa muy bien acogida por el público lector y que se propagó con rapidez a otros países. En España, el fenómeno se generalizó una década más tarde, diferenciando muy pronto lo que eran *folletines* (relatos de ficción por entregas) de lo que pasó a denominarse *boletines* (otro tipo de artículos de contenido variable que ocupaban la misma parte del periódico). Poco a poco, la presencia de los folletines se convirtió para la prensa española en un medio eficaz de conseguir públicos nuevos, que a su vez posibilitó a los diarios, gracias a esos sustanciosos ingresos, financiarse a sí mismos, independientemente de los grupos de presión social y política. La fuerte demanda del género, que llegaba hasta el extremo de imponer a los escritores y editores el tipo de novelas que habían de publicar, produjo que estas pasaran a editarse en hojas separadas, para su coleccionismo, o en cuadernillos independientes vendidos por suscripción. Las obras de más éxito fueron, en principio, las traducciones de autores franceses como Alejandro Dumas o, sobre todo, Eugène Sue, cuya repercusión en el mercado español trajo consigo numerosas imitaciones. Sus relatos, así como los que nacieron a partir de ellos, introducían como protagonistas a personajes de los grupos sociales más bajos, en «una defensa paternalista de las clases menesterosas», a lo cual los autores españoles incorporaron aires costumbristas y cierta inquietud por los acontecimientos contemporáneos, «con esto la literatura, al menos la popular, descubre de nuevo su conciencia social».[3]

Este género popular, precedente más evidente de la cultura de masas, ha sido objeto de atención por los estudiosos con fines políticos o con objetivos propiamente analíticos. Antonio Gramsci, por ejemplo, dedicó numerosas anotaciones de sus *Quaderni del carcere* al funcionamiento y los usos de la literatura folletinesca. Preocupado por los modos y los productos de la cultura popular, sus observaciones intentaban aclarar el éxito de dichas obras. Un marxista como él trataba de averiguar qué rendimientos emocionales y qué proyecciones hacían las clases subalternas cuando se identificaban con esos héroes, propiamente unos superhéroes. De esa constatación parte también Umberto Eco. En su ensayo *El superhombre de masas* abordaba precisamente lo que de consolación tenía esta subliteratura, el efecto compensatorio de las penalidades, algo que en esbozo ya habían anticipado Marx y Engels en las páginas que dedicaron a Eugène Sue en *La Sagrada Familia*.

En efecto, la compensación, la consolación eran los lenitivos del folletín, con historias de gran melodrama y pasión, con tintes tajantes, esquemáticos. Los asuntos más comunes eran, de hecho, aquellos que enfrentaban a la maldad de los patronos la bondad de los obreros, el triunfo de la justicia y el amor, «pasto de la curiosidad cada vez más sensacionalista –según Shaw– del vulgo y del no vulgo». Su valor literario era ínfimo, pero consiguió captar de tal modo la atención de las clases populares, atrayéndolas hacia la lectura, que se le ha acusado en ocasiones, y en contra de lo que pudiera parecer, de defender, entre su público mayoritario, los privilegios de los estratos adinerados, conservadores e inmovilistas. En cualquier caso, y ya que dicha «literatura novelesca se convirtió en pingüe negocio y varios de sus cultivadores se hicieron ricos»,[4] logró mantenerse hasta las primeras décadas del siglo XX con éxito, permanencia y popularidad suficientes para influir en los planteamientos narrativos de las nuevas historietas de aventuras de la rebautizada Editorial Valenciana. La relación entre ambos medios no ha de entenderse como un trasvase directo; se ha de valorar mejor en términos prácticos, de continuidad de unos personajes fijos entre episodios diferentes, así como de ciertos tópicos y esquemas. Son igualmente narraciones basadas en los estereotipos que los lectores ya conocen, y juegan con ellos introduciendo, en pequeñas dosis, algún elemento nuevo.

Los cuadernos de Roberto Alcázar no hablan de los temas que los folletines utilizaban como base de sus argumentos, ni los lenguajes utilizados son equivalentes, pero sí están dirigidos a un público igualmente numeroso y poco exigente, sí que utilizan herramientas de difusión similares, sí que beben de las mismas fuentes folcloristas y populares. Otra diferencia importante, además, entre ambos medios, era el tratamiento dispensado a los autores de la obra. Mientras los escritores de novelas por entregas figuraban en la cabecera como los máximos responsables del éxito o del fracaso, los tebeos, en la década de los cuarenta, acreditaban muy de vez en cuando a sus creadores, de hecho la firma del dibujante en las portadas era en la mayoría de las ocasiones la única mención de autoría. Este era el caso de Eduardo Vañó Pastor (1911-1993), considerado históricamente el máximo creador gráfico de la serie y colaborador habitual en la elaboración de los argumentos. Precisamente, en este sentido, sabemos desde hace poco, y gracias a la labor de Francisco Tadeo Juan, que el creador literario fue Alfonso Arizmendi Regaldie (1911-2004), autor de numerosas novelas por entregas para la misma editorial, al que siguieron como guionistas, entre otros, el propio

editor Juan Puerto hijo, José Jordán Jover, Federico Amorós o Pedro Quesada, artesanos estos últimos de la plantilla de la casa, que debían simultanear la escritura de varios cuadernos diferentes, incluso para compañías rivales, con el fin de sobrevivir. Vañó y Jordán Jover fueron soldados del Ejército republicano. El primero, en sus tiempos de estudiante de Bellas Artes, fue miembro fundador de la Federación Universitaria Escolar (FUE), mientras que Jordán Jover llegó a ser oficial, por lo cual fue enviado a prisión, desde donde escribía, en los primeros años, los guiones de la serie. Creadores de extracción popular, descendientes de familias trabajadoras, se dedicaron a una tarea mecánica, conocida a través de un aprendizaje obligado, adquirido sobre la marcha, por la que no recibieron ningún tipo de reconocimiento. No eran conscientes de estar elaborando algo más que tebeos de acción, basándose en sus escasos conocimientos técnicos, en los tópicos de la cultura popular y en lo que el público demandaba. Las historias de sus cuadernos no estaban documentadas, la ambientación era mínima y su breve extensión les obligaba a sintetizar mucho la presentación para lanzarse al desarrollo de la aventura pura y dura, persecuciones, peleas, disparos, explosiones y desafíos que concluían repentina y rápidamente en las viñetas finales.

Pedro Porcel distingue tres etapas diferentes dentro de la extensa carrera de Alcázar y compañía (de 1940 a 1976, 1.219 números, más 34 almanaques, sin contar las reediciones): la primera abarcaría los primeros noventa y tres cuadernos, a razón de dos al mes; a continuación se iniciaría aquel que Porcel considera el periodo más afortunado, cuando las narraciones de un solo número (en la cubierta se podía leer «una aventura completa») dejan paso a las sagas de continuación, dinámica que durará alrededor de dos años, entre 1943 y 1945; para finalmente abrirse una extensa fase, de periodicidad semanal, que, dentro de una cerrada monotonía de historietas sin continuación, entre otras cosas por el nuevo papel del personaje como agente de la Interpol –cargo que limitará la libertad de la que disfrutaba antaño–, llegará hasta los últimos días de la serie.[5]

44. Eduardo Vañó (1911-1993).

45. El encuentro entre los dos protagonistas no se hace esperar. En la séptima viñeta de la plancha inicial, Roberto Alcázar asiste a la detención de Pedrín por parte del personal del barco. El primitivo estilo de Vañó se muestra aquí todavía muy tosco; la evolución posterior, aunque no alcanzará cotas demasiado altas, será evidente.

El fortuito encuentro entre Roberto Alcázar y Pedrín, uno como pasajero y el otro como polizón, a bordo del Neptunia, los uniría ya de por vida, y crearía una inquebrantable alianza enfrentada al crimen y en defensa del orden. El sencillo esquema de los primeros ejemplares se mantendrá incólume durante casi un lustro, asentando a los protagonistas y su particular

entorno. La pareja se encontrará siempre con constantes desafíos sin pretenderlo, bien accidentalmente (son testigos de un delito o Pedrín escucha una conversación sospechosa), bien, por el contrario, a petición de las autoridades o de algún conocido de Roberto Alcázar, detective de fama internacional reconocido allá donde va. Unas pocas pesquisas son suficientes para hallar al culpable, o al menos a sus secuaces, e incluso en ocasiones una corazonada o una mirada aviesa son pruebas suficientes para perseguir a un sospechoso. El primer enfrentamiento con los criminales se suele saldar con una derrota o una victoria a medias, bien ha escapado el jefe, bien no han recuperado aquello que andaban buscando, bien, en el peor de los casos, han sido hechos prisioneros, pero siempre en inferioridad numérica o sorprendidos por la espalda. La condición de reos no les dura demasiado: con la ayuda de una piedra, de una estalactita o de un clavo suelto pueden deshacer las ligaduras, engañar al vigilante y escapar sin un rasguño. Si los intentan confundir con mentiras, ellos se dan cuenta desde el principio y no se fían, y para confirmar sus sospechas siempre encuentran una elocuente nota en el bolsillo de un secuaz noqueado y con mala memoria, que explica todos los detalles del plan, o de nuevo los bandidos hablan demasiado y el bueno de Pedrín informa raudo y veloz a su tutor. La conclusión dura poco, los delincuentes suelen traicionarse entre sí, oponiendo poca resistencia a los puños de Roberto Alcázar, que los conduce, si no han muerto víctimas de balas perdidas, explosiones o incendios provocados por ellos mismos, a la cárcel, que número a número no deja de recibir inquilinos. Un guión repetitivo, muy simple, que no varía un ápice en estos primeros años de lucha, destinado a niños y jóvenes ansiosos de distracción, que reconocen enseguida los diferentes caracteres gracias a las convenciones que la serie instaura desde sus inicios.

El exagerado cariz maniqueo dominaba el conjunto, no existían matices en los constantes enfrentamiento entre el orden y el caos, representados respectivamente por Alcázar, Pedrín, los oficiales y agentes de la policía, por un lado, y por el otro, un inteligente ladrón o criminal, al mando de un grupo de ayudantes más inútiles e incapaces, que no dudan en obedecerle y cuya máxima función es recibir los golpes y estacazos. A excepción de los dos personajes principales, únicamente el capitán Arturo, de la marina mercante, y el comisario Vargas, de la policía bonaerense, aparecen en más de un cuaderno. Esa escasa participación impide cualquier intento de profundización, son caracteres unidimensionales que tan solo hacen acto de

aparición como víctimas o como transmisores de las malas noticias que introducirán, una vez más, a Alcázar en la historia. Los enemigos se pueden agrupar entre simples delincuentes, sin otro afán que enriquecerse, desequilibrados enfrentados a la sociedad que los margina, o verdaderos genios del mal que buscan superar los diabólicos logros de sus colegas utilizando métodos aún más peligrosos. Los secuaces, que reciben nombres de clara inspiración cinematográfica, como Bob, Tony o Steve, rondan por las viñetas sin mucho convencimiento, como los malos intérpretes, con su rostro malencarado, su traje clásico y, si se presta, un sombrero de gángster. Escasa aportación al imaginario colectivo.

46, 47 y 48. Los rostros de los enemigos de Alcázar no dejaban lugar a dudas ni a malentendidos, sobre todo el del malvado Svimtus, con su nariz aguileña, sus rasgos enjutos y el sombrero de ala ancha.

El dibujo de Vañó es ciertamente igual de reiterativo y pedestre, tal vez por ser «cómics realizados apresuradamente, sin tiempo de terminarlos adecuadamente ni de cuidar las intrigas de su trama».[6] Acertadamente, su trazo ha sido calificado de tosco, aunque efectivo, pues Vañó, pese a diplomarse como profesor de dibujo, no puede ser considerado un buen historietista, y mucho menos en estos primeros cuadernos. No conoce los mecanismos de la historieta moderna, utiliza siempre el plano medio y el general, sin atreverse con los primeros planos; los personajes, en ocasiones, los reconocemos por lo que dicen, pero no por sus rostros, mal resueltos; no existen elipsis ni transiciones si no utilizan el texto; tampoco sabe de la validez de los bocadillos de pensamiento, gráficamente diferenciados de los de diálogo, y sigue utilizando una obsoleta rotulación en cursiva. Las tramas (recurso utilizado en ocasiones para dotar de sombras la escena y consistente en el trazado de varias rayas paralelas y muy juntas) son toscas; no hay fondos, ni decorados, ni mucho menos perspectiva; no narra, simplemente

encadena viñetas, hasta llegar a la última, lo cual demuestra un absoluto desconocimiento de los logros del cómic español anterior a la guerra, relegados ahora por pura incapacidad. No hay duda de que con el tiempo, y al ritmo obligado de trabajo, su lápiz mejorará considerablemente, pero jamás alcanzará cotas muy altas, debido a la inexpresividad de unos personajes estáticos y a la iteración de los propios recursos estéticos.

Con los paulatinos cambios que conllevará la segunda etapa, Vañó parece encontrarse más cómodo, y alcanzará en esa época su máxima expresión, que no evolucionará demasiado en los siguientes treinta años. Sus dibujos aparecen dotados de mayor dinamismo (a pesar de que durante algunos números el método industrial con el que se concebían estos cómics imponía el trabajo en cadena, Vañó dibujaba los rostros y José Luis Macías el resto del cuerpo) y los primeros planos logran variar el ritmo de combinación de viñetas, alternando puntos de vista diferentes, sin introducir tampoco ahora perspectivas arriesgadas. El cambio del subtítulo,[7] de *Roberto Alcázar, intrépido aventurero español* a *Roberto Alcázar y Pedrín*, alrededor del número noventa y tres, traerá consigo cierta renovación temática y formal. Las andanzas pasan a ser verdaderos relatos por entregas, a veces de una duración exagerada, pero normalmente de entre tres y cuatro números por saga. Los otros personajes crecerán en interés, y entre ellos destacará el malvado Svimtus, el hombre diabólico, verdadera némesis de Alcázar (de hecho, desde el cuaderno noventa y cinco hasta el ciento veinte el subtítulo sería *Roberto Alcázar contra el Hombre Diabólico*). «La acción suele complicarse, se da más importancia a los personajes secundarios y los ambientes recreados son muy sugerentes y van más allá del diluvio de golpes que constituía hasta entonces el núcleo del cuaderno». Por todo ello, Porcel la entiende como «la parte más destacable de la colección». Ciertamente, los guiones resultan algo menos ingenuos, implican de verdad a los protagonistas en la trama, pues sus decisiones les afectan, y se convierten en potenciales víctimas de los peligrosos planes de sus enemigos. Su eterno papel de salvadores se transforma mínimamente, lo suficiente para dotar de un nuevo aire, que se queda en brisa, a la serie más popular de la posguerra,[8] con el permiso de *El Guerrero del Antifaz*.

49. El poseído Óscar Samson.

Los delitos que deben combatir son más graves, las investigaciones exigen de Alcázar un mayor esfuerzo y los enemigos poseen ya al menos una personalidad, que adquieren a lo largo de varios números. Por vez primera se echa mano de personajes con matices, a medio camino entre el bien y el mal, ya sea por estar hipnotizados o por sufrir en sus carnes los efectos de extrañas sustancias. Sus acciones, de consecuencias imprevisibles y difíciles de controlar, los llevarán a preguntarse si realmente las realizaron por influencias externas o en plena disposición de sus facultades mentales, un dilema psicológico inimaginable en los primeros tiempos de la serie. El luchador Óscar Samson, por ejemplo, asesina a su esposa Emma (número 121) por creer que esta le había sustraído el brazalete de la media luna, un misterioso objeto mediante el cual el hombre-mono le tenía sometido mentalmente. Una vez detenido, y ya en la cárcel, se arrepentirá ante el comisario de lo que ha hecho («¡Calla Roberto! –rogará–. ¡Yo la maté y debo ser castigado!»). En cuanto a los métodos utilizados por Pedrín y a la sagacidad de Alcázar, nada cambiará, y la capacidad de ambos para descubrir y erradicar el crimen persistirá por encima de todo. Es en las dos primeras etapas, que abarcan de 1941 a 1946, cuando se establecen los cimientos identificadores de la colección. Existen, como hemos visto, dos variantes argumentales y narrativas posibles que Vañó y los diferentes guionistas exploran en esos años. A partir de ahí no surgirá nada nuevo. El primer esquema, que sufrió una leve variación, volverá a ser recuperado tras el experimento de las sagas por motivos, al parecer, estrictamente comerciales. Esos cinco años de ediciones ininterrumpidas se enmarcan dentro del periodo histórico que se ha venido a denominar inmediata posguerra, primer franquismo o gobierno de neutralidad y de no agresión, la etapa consecuencia

directa de la Guerra Civil de la cual los personajes, los argumentos y el propio aspecto físico del tebeo *Roberto Alcázar y Pedrín* son resultado y de la que no se pueden desligar. Finalmente, el impacto de la censura desvirtuará con el tiempo determinadas características innatas al presente serial, entre ellas el léxico deslenguado de Pedrín o el tan eficaz recurso a cualquier tipo de violencia física contra los maleantes.

50, 51 y 52. La saga del hombre-mono (iniciada en el cuaderno n.º 121), sobre guión de los hermanos Quesada, será una de las más interesantes de toda la serie. El luchador Óscar Samson asesina a su esposa Emma –en una secuencia hábilmente desarrollada a través de un acertado uso de la elipsis que oculta la escena más violenta–; un crimen que aceptará resignado. Preferirá el castigo antes que mantener su situación bajo el poder del brazalete maldito.

Entre Diplomas y tubos de ensayo

La fuerte herencia folletinesca de las primeras aventuras de un héroe como Alcázar asentó en el serial ciertos tópicos, referidos a materias y géneros muy dispares, que se mantendrían más o menos inalterados a lo largo de sus más de tres décadas de vida. Por otro lado, durante ese tiempo resultaría inevitable que la popularidad del cine o de otro tipo de medios influyera en la matización de dichos lugares comunes, aunque sin llegar a actualizarlos ni a desvirtuarlos demasiado. En este sentido, uno de los casos más persistentes quizá lo configuraba la particular idea de la ciencia y de los avances tecnológicos de la que se nutrían estas historietas, principalmente de aquello que entendemos como ciencias puras, o naturales, pues otro tipo de disciplinas no resultaban demasiado atractivas para los relatos de aventuras. En líneas generales, la ciencia, cuando hacía acto de presencia, se presentaba como una excusa argumental más, de un modo burdo y tangencial, para ser utilizada de herramienta introductoria de la acción, la verdadera base narrativa de los cuadernos. Los científicos, sempiternamente vestidos con bata blanca, de pelo canoso y gafas pequeñas, respondían básicamente a dos estereotipos: el profesor loco, obsesionado con dominar el mundo, o al menos con castigarlo a base de catástrofes artificiales, y el físico despistado, hombre inteligente, tanto como sus malvados colegas, y capaz, pero tan confiado y condescendiente que no se da cuenta de los verdaderos propósitos de sus ayudantes, y que con sus distracciones deja el camino libre a los malhechores. Además, fueran colaboradores o enemigos de Alcázar, tenían apellido extranjero y, generalmente, como los delincuentes de poca monta, de presunto origen anglosajón (el profesor Lowe, el ingeniero Mayford o el doctor Pat).

Sus inventos, siempre elaborados en laboratorios ruinosos, escondidos en el sótano de un castillo, tras pasadizos secretos o en una villa abandonada en medio de la nada, poseían un potencial uso maligno, al ser aparatos o fórmulas que suponían una amenaza constante para la humanidad si caían, lógicamente, en malas manos. Inventos realmente revolucionarios cuya existencia produciría importantes transformaciones sociales, pero que las limitaciones gráficas de Vañó, su mal dibujo, convertían en simples artefactos de cartón piedra, en apariencia simples instrumentos anticuados e inútiles. Rondaba siempre en esos capítulos una visión no demasiado positiva de la tecnología, incluso de artefactos aceptados por la sociedad, que

invariablemente parecían servir para destruir ciudades (*La radio diabólica*), cometer robos (*El látigo de fuego*), de una manera algo rocambolesca, o secuestrar a influyentes personalidades. No existe, entre ellas, ninguna invención creada con fines altruistas ni humanitarios, aun siendo obra del más amable de los inventores; suerte que estaban por allí Roberto Alcázar y Pedrín para evitar que, una vez cometido el primer delito, esa diabólica tecnología volviera a ser utilizada con los mismos fines. En ocasiones, como en la más elaborada saga *El enigma del hombre-mono* (del número 121 al 124, alrededor de 1944), escrita por uno de los mejores guionistas de la casa, Pedro Quesada, la excusa científica, un espeluznante método de trasplante de personalidad mediante la inoculación de una sustancia extraída del cerebro del fallecido Svimtus, el más peligroso enemigo de Alcázar, pasa a ser el nudo de la trama.

53. y 54. En *La radio diabólica* –cuaderno número cinco–, Roberto Alcázar y Pedrín se enfrentan a un peligroso desequilibrado que pretende hacer cundir el pánico entre la población de Buenos Aires a través de las ondas. Como es normal en la serie, los propios protagonistas juzgarán a los acusados y les impondrán el castigo.

Pero esa nueva consideración argumental no implicará tampoco un reconocimiento distinto de la condición tecnológica, pues la amenaza sigue presente, alcanzando aquí al propio héroe, y aumentando de ese modo, más si

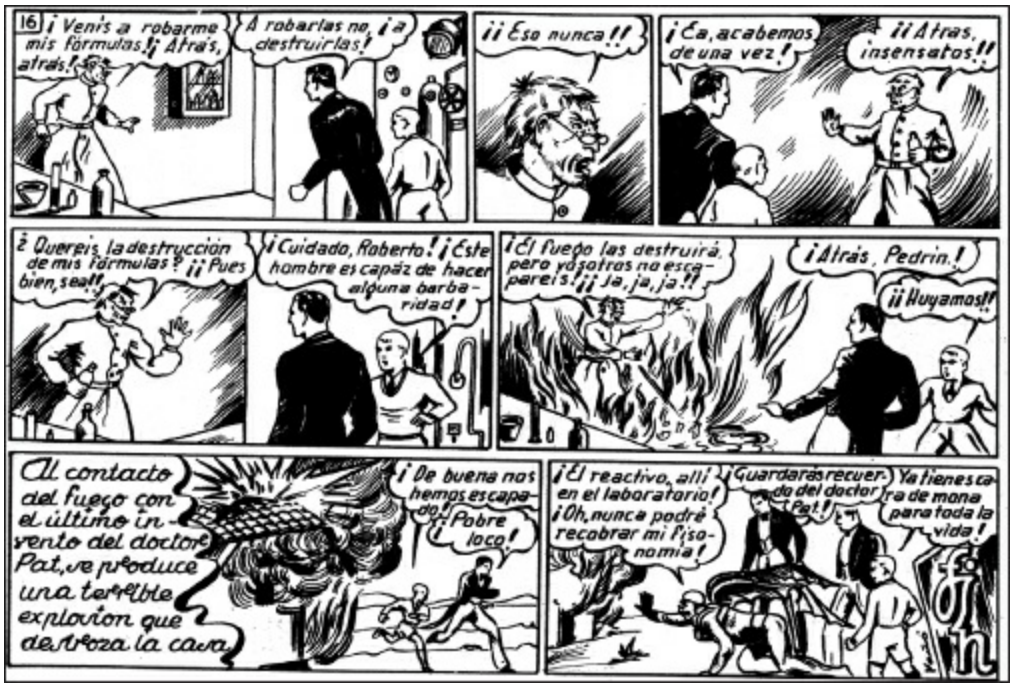
cabe, los efectos negativos de dichos avances experimentales. El problema es el desaprovechamiento del talento de un gran sabio, reconocido como tal por el protagonista («Eres un gran sabio. Te prometo una hermosa horca como premio a tu ciencia»), enajenado por la ambición y el dinero, ya que tanta sabiduría no puede ser nunca sana («Estos hombres de ciencia, a base de pensar y discurrir, suelen estar un poco chiflados», asegurará Alcázar), y acaba siendo utilizada para un fin tan mundano como hacerse rico. El final de todos aquellos inventores, ingenieros y doctores que, llevados o no por la locura, se niegan a acatar la autoridad y la paz social será inevitablemente el mismo: la muerte. Se considera justo que el delincuente pague en function de su delito, y atentar contra la sociedad es un crimen tal que merece literalmente la hoguera, y así el fuego purificador, como en los procesos inquisitoriales, acabará con la vida de, entre otros, aquel doctor Lowe, escapado del manicomio («Me pagarán estos años de encierro. Ya no quiero dinero. Me consagraré a deshacer el mundo»), o del doctor Pat, que prefiere morir antes que dejar que los demás se hagan con sus fórmulas. «¡Pobre loco!», le compadece Roberto Alcázar, después de que aquel, tal y como ya había advertido Pedrín («¡Este hombre es capaz de hacer alguna barbaridad!»), hiciera explotar su propia guarida.

55. y 56. Las cubiertas de los cuadernos 40 –*El diabólico doctor Pat*– y 63 –*La locura del profesor Lowe*– son una muestra de «los numerosos sabios locos», como bien señala Porcel, que pueblan las páginas de Vañó. Además, la estructura de ambas es la típica de los primeros años de la serie: un montaje de viñetas con las escenas más significativas del interior del fascículo, entre las que no faltan los puñetazos y los rostros de los villanos.

Esa imagen vetusta, oscura y temerosa de la ciencia está ligada principalmente a la fantasía novelística y a la tradición de la historieta norteamericana conocida en España durante la República, pero también, y de una manera destacada, a la ignorancia. Se la dota de cierto cariz mágico, anticuado e irreal, concebida más como quehacer de personalidades trastornadas que como verdadero progreso necesario: no es un avance ni tampoco un retroceso, es algo anecdótico, acorde con la importancia que oficialmente recibía. «La ciencia –reconocía el fisiólogo argentino Bernardo A. Houssay, Premio Nobel de Medicina en 1947– necesita independencia y libertad; por eso languidece paulatinamente en climas de opresión».[9] Las palabras de Houssay eran consecuencia directa de la presión peronista que él mismo sufría, pero sus conclusiones son perfectamente aplicables al concepto de ciencia establecido desde las altas instancias franquistas: «Se crea en esa forma [de dictadura] un escolasticismo político que es dogmático, pues exalta una fe o una mística, y que vulnera la verdad y el libre examen». Las autoridades no temían un uso perverso de los descubrimientos científicos, sino que tenían una concepción de la ciencia particular y dogmática.

57. y 58. Las oscuras intenciones del misterioso hombre-mono recibirán, en palabras de Alcázar, el premio que se merecen. En *El brazalete maldito*.

59. Mr. Harry, inventor de profesión, muestra a Alcázar y a sus amigos el extraño funcionamiento de su látigo de fuego.



60. El malvado doctor Pat prefiere destruir su laboratorio, con él mismo dentro, antes de permitir que destruyan sus fórmulas.

Durante la posguerra se vivía una nueva etapa científicamente depresiva, como lo fueron con anterioridad «el periodo entre 1808 y 1833, debido a la Guerra de la Independencia, y el reinado de Fernando VII», consecuencia, entre otras cosas, según Francisco Ayala-Carcedo, del conflicto bélico. «Las guerras han sido profundamente negativas para el desarrollo científico, probablemente por el empobrecimiento económico que llevan consigo, la intolerancia y los exilios científicos».[10] El mismo autor considera evidente que los progresos en tal sentido han estado ligados a crecimientos demográficos y, sobre todo, económicos, y pone como ejemplos la Ilustración y la Restauración, cuando la implicación institucional era clave. Si a la ausencia de factores tan vitales sumamos que nuestro territorio ha sido históricamente un país receptor, y que con la instauración de la autarquía esa posibilidad no existía, entenderemos rápidamente la situación de la ciencia nacional durante los años cuarenta. Para demostrar que «tras la revolución científica del siglo XVII, en la que España no participó, y siempre con las reservas que imponen las limitaciones de la aproximación cientimétrica (sic), la aportación española al acervo científico universal parece claramente limitada», elabora unas tablas comparativas de las mayores aportaciones tecnológicas en las diferentes etapas históricas. Entre 1939 y 1960, en nuestro

país únicamente destaca la labor de la empresa Pegaso, que desarrolló los frenos de doble disco, el turbomotor *compound* de pistones libres y el motor diésel de inyección directa, y la invención de la fregona, todo en los años cincuenta.

Durante la autarquía se recuperó una corriente de pensamiento científico que algunos han definido como apologética y que se remonta al siglo XIII, basada en una concepción de España como «el país mejor y más ampliamente dotado de recursos naturales y aptitudes del territorio europeo e incluso mundial», que presentaba como innecesaria cualquier tipo de tecnología que ayudara a disminuir la importante dependencia, o influencia, del medio físico respecto a la actividad humana.[11] Partiendo de criterios aislacionistas como este, el grado de ruina científica, aumentado por el exilio y la fuerte censura, creció hasta marginar la investigación técnica española, cuando existía, respecto al desarrollo exterior. La labor de entidades republicanas, como la Junta de Ampliación de Estudios, dependiente de la Institución Libre de Enseñanza, fue desacreditada, aunque sirvió de lejano referente para la creación, mediante la Ley del 24 de noviembre de 1939, del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), «piedra angular del nuevo sistema durante mucho tiempo».[12] Su secretario general, desde el primer día y hasta 1966, fue el químico aragonés José María Albareda, hombre de confianza del ministro de Educación Nacional, Ibáñez Martín, que participó en la redacción del proyecto de la Ley de Ordenación Universitaria de 1943. Albareda, para crear ciertas estructuras del CSIC, se ayudó de las organizaciones del llamado *apostolado seglar* y, muy especialmente, del Opus Dei, el cual creía que era depositario de una ética de la investigación científica compatible con los valores culturales franquistas. En el preámbulo de la ley se exponían los parámetros que iban a regir la ciencia:

> En las coyunturas más decisivas de su Historia concentró la Hispanidad sus energías espirituales para crear una cultura universal. Esta ha de ser la ambición más noble de la España del actual momento (...) frente a la pobreza y paralización pasadas (...) Tal empeño ha de cimentarse, ante todo, en la restauración de la clásica y cristiana unidad de las ciencias, destruida en el siglo XVIII.

El objetivo era instaurar una *nueva ciencia*, aglutinante de los principios religiosos y científicos, y con ese renovado propósito el CSIC buscó inspiración más allá de las instituciones krausistas, en el Siglo de Oro español, acabando con los avances modernizadores previos. ¿Cuáles eran esos antiguos referentes? Nombres como Juanelo Turriano, creador de una

maquinaria capaz de conducir agua del cauce del Tajo hasta el Alcázar de Toledo, Francisco Lobato, ingeniero de molinos hidráulicos, o Blasco de Garay, responsable del primer barco movido por ruedas. Artefactos de escasa trascendencia en pleno siglo XX, pero que arrastraban tras de sí el momento histórico de la España imperial, y lo que eso significaba para el nuevo régimen. La búsqueda de tan vetustos orígenes «abocó al autodidactismo a las posteriores generaciones de investigadores, lo que, unido a la pobreza de medios y a la atmósfera de opresión intelectual, derivaron en la escasa brillantez de los años iniciales del CSIC».[13]

Los avances prácticos y teóricos de las diferentes disciplinas científicas eran relegados e ignorados por los máximos responsables de su difusión en España y desconocidos en sus principios más básicos para la mayoría de la población (Roberto Alcázar y Pedrín llegan a despreciarlas cuando tras no haber podido capturar al hombre-mono se vengan de él a costa de sus útiles científicos mientras gritan: «¡Fuera microscopios, tubos de ensayo y demás cacharros!»). Las reformas educativas, instauradas todavía en guerra (marzo y septiembre de 1938), marginaban las asignaturas científicas en favor del humanismo y la religión, principalmente en la llamada segunda enseñanza (a partir de los 14 años). Los avances en la coeducación, el laicismo y el bilingüismo fueron destruidos y repudiados desde su misma base, y se inauguró un proceso de depuración dentro del cuerpo de maestros que afectó a las tres cuartas partes del personal docente e incluso a alumnos de magisterio, pasando a ser sustituidos por excombatientes nacionales, familiares de víctimas del bando contrario o antiguos presos en las cárceles republicanas, reservándoles por ley la mayoría de las plazas funcionariales por cubrir.

61. La mejor manera de acabar con la amenaza del hombre-mono es destrozar sus útiles de laboratorio.

La calidad de la escuela primaria nacional se resintió sobremanera y se abrió una considerable distancia respecto a los colegios religiosos, que se beneficiaban de la nueva política proeclesial y nacionalcatólica. Las enseñanzas secundaria y universitaria se convirtieron en feudo del poder eclesial, y también en causa de enfrentamiento con otros sectores del régimen, que se resolvieron a su favor en todos los niveles. A duras penas la contrarreforma educativa llegó a todos los sectores sociales, que se habían beneficiado del combate constante de los gobiernos republicanos, principalmente de izquierdas, contra el analfabetismo. Gracias a la política de escolarización obligatoria de los años treinta, y aprovechando otros procesos paralelos muy relacionados (éxodo rural y crecimiento de la industria editorial), se logró reducir de forma considerable, teniendo en cuenta los niveles de los que partía: en 1931 el 43,3% de la población española era analfabeta. En cambio, tras la guerra, con la ampliación de la edad laboral desde los 14 años, la escolarización básica, de amplio nivel de socialización y donde se inculcaban más claramente los valores del nuevo régimen, no estaba garantizada para toda la población (a principios de la década de los cincuenta solo el 47,7% de los niños entre 2 y 13 años estaban escolarizados),[14] y mucho menos la enseñanza secundaria (18,6% de los jóvenes entre 14 y 17 años) y de grados superiores (1,4% de la población entre 18 y 25 años), reservada, mediante la privatización, a los alumnos de mayor poder adquisitivo y destinada a formar a las futuras clases dirigentes. Elitismo y confesionalidad caracterizaron la enseñanza de la posguerra, de fuerte carácter retórico y memorístico, en menoscabo de la formación intelectual y científica, de ahí los apelativos *neotomista* o *neoescolástica* con los que se la ha calificado.

Pedrín es una víctima de las deficiencias de tal sistema docente. Un chaval de entre 12 y 13 años (justo la edad con la que finalizaban el nivel de primaria), sin familia conocida (¿huérfano de guerra?, se pregunta Tadeo Juan, ¿huido de algún centro de Auxilio Social?), que había trabajado como limpiabotas y que se embarca furtivamente en Lisboa en un buque camino de América (y no es precisamente un exiliado). Confiesa haberse criado en la calle, lo cual a Roberto le parece incluso ventajoso («A mí no me la da usted, Roberto. Eso de que este viaje lo hacemos en plan de turistas, no cuela», a lo que el otro responde: «El que te engañe a ti ha de ser listo. Te has educado en

buena escuela». *La garra negra*, n.º 92), y aunque lo hubiera negado ahí están sus diálogos («Ostras, Pedrín», «¡Toma jarabe de palo!», «¡Chúpate este polo helado!») y su comportamiento para probarlo. No va al colegio, está libre de responsabilidades («Bueno, Pedrín. Yo voy a mis asuntos y como no quiero aburrirte, tú ves a donde quieras». *La momia viviente*, n.º 6), «con ese espíritu de trotamundos que es la envidia de todo adolescente».[15] Su condición de muchacho culturalmente ignorante, que se burla de las vestimentas y de la manera de hablar de los extranjeros («Parece un chino de postín. Pero ¿por qué no irá vestido de persona?», o cuando el chino en cuestión, ataviado realmente como los personajes de opereta, le dirige unas palabras en un extraño dialecto mandarín: «Wu li wang», y él bromea contestando: «Chin-chan-chon». *Los tiburones del Pacífico*, n.º 7), no debe ser entendida como una crítica a la educación oficial, sino como un intento más de dotar al personaje de cierto aire de frescura e intrascendencia, justo contrapunto a la sempiterna seriedad de Alcázar.

Además, su tutor y educador representa gran parte de los valores que la escuela franquista propugna para su juventud: respeto al orden y a la autoridad, caballerosidad, valentía, corazón cristiano y generoso. Los resultados no serán exactamente los deseados y el pequeño continuará guiándose por sus instintos y los principios más básicos, mostrándose como un chaval irrespetuoso, maleducado y extremadamente violento, «actuaba como un pequeño cachorro de un grupúsculo ultraderechista. Su afición a las soluciones violentas y drásticas ante cualquier problema era proverbial».[16] Va armado con una porra, un puño americano y una pistola propia pese a su edad; sabe utilizar también metralletas y otras armas, y no duda en utilizarlas («¡Que Dios me perdone pero los mato a los dos!». *El misterio del expreso azul*, n.º 3) a quemarropa y cuando está en peligro.

Algunos aspectos de su actitud le encuadran a la perfección en la categoría de típico personaje secundario de serial, según la aproximación de Manuel Muñoz[17] al respecto, aunque su constante protagonismo le aleje de figurar como gregario. Muñoz afirma que estos cobran relevancia en la serie respectiva «según su frecuencia y la importancia de su aparición», convirtiendo sus actos en soluciones cruciales en el devenir de la historia, pero sus defectos y limitaciones (en el caso de Pedrín el ser menor de edad) los mantienen en segundo plano. Los elementos comunes en este tipo de personajes, que él ejemplifica en Obélix o en el Capitán Haddock, son «una humanidad generosa y precipitada, un tanto irreflexiva», y sus reacciones

primarias. Su objetivo es humanizar el relato, funcionando como receptor de las desgracias y del paternalismo del héroe, lo cual aumenta considerablemente la consideración moral de la figura de este último. Todas ellas son características perfectamente aplicables en la descripción de Pedrín, un adolescente prepotente, charlatán, que se atreve a darles lecciones de moralidad a los delincuentes arrepentidos y que por esa bravuconería típica de la adolescencia de la que hace gala será el elemento identificador entre el lector y el tebeo.

Adoptado por Alcázar como discípulo desde el cuaderno inaugural, su particular relación con el protagonista también ha sido tema de interés: Terenci Moix,[18] basándose en las escasas escenas íntimas (los dos en bata descansando tras una dura jornada o compartiendo siempre la habitación donde se sitúan una cama junto a la otra), se inclina por equipararla a la de otros personajes de tebeo y definirla como una «una sublimación, por medio de la aventura compartida (y las torturas a dúo) de la tipificación homosexual activo-pasiva»; Juan Antonio Ramírez[19] le otorga un cariz político, «la sumisión de los adolescentes (las nuevas generaciones que no han hecho la guerra) a los ideales del nuevo hombre del régimen, un poco monje y un poco soldado, de buena posición social, defensor de la ley (la propiedad privada de los estados capitalistas contra espías y conspiraciones de toda laña)», y Luis Gasca, de quien nos confesamos más cercanos, la entiende tal que una adopción, donde Alcázar ejerce de padre, «la personalidad fuerte», y Pedrín de hijo obediente «que tras veintiocho años de vivir día a día a su lado una agitada vida aventurera sigue llamando respetuosamente de *usted* a quien ha venido a sustituir a su padre».[20]

62, 63 y 64. Diferentes ejemplos del particular estatus personal de Pedrín y de sus modos y maneras. En los dos primeros –pertenecientes al cuaderno n.º 7– muestra un absoluto desprecio por las costumbres de los miembros de otras razas, mientras que en el último deja bien claro cuáles son sus métodos de interrogatorio (viñetas extraídas del cuaderno n.º 244).

65. y 66. Estas viñetas plasman su condición de personaje libre de ataduras, así como su origen humilde y un tanto descarriado.

«Maldito español»

Tras más de dos meses de sitio, la mañana del 28 de septiembre de 1936 el general José Enrique Varela Iglesias liberaba a las tropas nacionales que durante ese tiempo habían resistido en el Alcázar toledano al mando del coronel José Moscardó. La victoria significó un impulso anímico importante para el ejército sublevado y con el tiempo se convirtió en uno de los episodios mejor recordados por los defensores de la Cruzada, concebida para devolver a España el destino imperial que le correspondía. Fue para el régimen franquista un referente legendario a la hora de hablar del heroísmo bélico de sus tropas, que les ayudaba a legitimar su victoria, y un capítulo destacado en las lecciones de historia de la escuela de posguerra. El cariz político y, sobre todo, ideológico de la batalla quedó implícito en cualquier referencia al Alcázar, y continuó presente en diversos recordatorios, películas, libros y periódicos (el diario madrileño *El Alcázar* se originó precisamente durante el asedio como una hoja informativa que circulaba por el interior del edificio, y finalizada la guerra fue editado como periódico regularmente por la Hermandad de Defensores del Alcázar hasta su venta en 1963). Con ese referente no es extraño que la utilización de la palabra *alcázar* denote ciertos parentescos franquistas, o al menos españolistas, y más todavía cuando en plena represión, e impuesta la autarquía, se pretende publicar cada dos semanas un tebeo para niños con las dificultades burocráticas y materiales que tal actividad comportaba. Su autor, Eduardo Vañó, siempre ha negado cualquier relación entre aquel episodio y el nombre de su personaje,

explicando que el editor Juan Puerto «quería que se llamara Roberto Alcaraz, porque tenía un pariente que se llamaba así, pero luego pensamos que no, que la gente de nuestro pueblo [Vañó era de Bocairent] pensaría que tratábamos de Alcaraz, nuestro paisano, y decidimos que fuera Alcázar».[21]

No obstante, parece ser que los nombres propuestos por el primer responsable argumental, Alfonso Arizmendi, eran otros, concretamente los de Jorge Duro y Luisín,[22] con lo que la explicación de Vañó –en una entrevista concedida cuando ya contaba con más de ochenta años– no aclara demasiado las cosas. Fuera esa o no la verdadera razón del cambio, lo bien cierto es que «la elección del apellido Alcázar no fue tampoco demasiado acertada para desvincularlo del sistema»,[23] sino todo lo contrario, y aunque a algunos les ha parecido «apropiado para la posguerra española»[24] a otros les ha servido como valioso argumento para acusar directamente a Vañó de glorificar los logros del *Nuevo Estado*. Acusación basada también en una posible semejanza física entre los rostros de Roberto Alcázar y José Antonio Primo de Rivera («El corte de pelo, el peinado, el perfil, la apostura, todo estaba copiado del líder falangista»[25]), considerado efectivamente, por ejemplo por Juan Antonio Ramírez, como «el prototipo del héroe» de Vañó, basándose en que «Roberto llevase el pelo corto y peinado hacia atrás, aun cuando esa moda fuera ya quedándose absurda».[26] Son efectivamente aspectos interesantes y que se han de tener siempre en cuenta, pero tal vez demasiado evidentes, en el primer caso, o rebuscados, en el segundo, como para centrar en ellos el análisis. Conociendo el torpe trazo de Vañó, incapaz en los primeros años de producción, es muy difícil encontrar similitudes físicas entre Alcázar y Primo de Rivera, pese al estilo del corte de cabello de ambos, y más teniendo en cuenta que el propio dibujante confesaba «que esa cara estaba sacada de mi propio autorretrato».[27]

Roberto Alcázar es un señor, con todas las letras, vestido siempre con traje y corbata, por su condición social y por su resistencia frente a las modas, impoluto, como hubo muchos entre sus coetáneos, incluido, cuando no vestía el uniforme falangista, Primo de Rivera. De familia profundamente patriótica y aristocrática, es el heredero directo de la fortuna de su tío Fernando, y sabemos también que sus abuelos fueron propietarios de una gran finca en Sudamérica (*El monte del diablo*, n.º 13), que él recuperará más adelante. Es un hombre joven, de alrededor de 35 años (*La garra negra*, n.º 92), atractivo físicamente (o al menos eso pretende reflejar el dibujante con bastante incompetencia), ágil, inteligente y fuerte. Características propias de cualquier

héroe de tebeo español durante los años cuarenta (el Guerrero del Antifaz, Fred, protagonista de *El pequeño luchador*, o Jack Hope, agente del fbi), pero que casualmente también se corresponden con algunas de las virtudes que ciertos historiadores destacan de la figura de José Antonio. «Alto, guapo, atlético y físicamente vigoroso», afirma Stanley G. Payne,[28] al igual que Paul Preston, quien lo describe como «un personaje atractivo, tímido pero ingenioso, culto, personalmente valeroso, leal para con sus amigos».[29]

67, 68. Cuaderno a cuaderno iremos conociendo detalles de la vida de Roberto Alcázar. Pocos detalles pero muy significativos, por ejemplo que sus abuelos eran propietarios de una finca llamada «Villa Luisa» (arriba) o que ronda los treinta y cinco años (derecha). Una edad que no variará demasiado a lo largo de toda la saga.

69. y 70. Además, es un hombre íntegro y pulcro, preocupado por dar una buena imagen, acorde con su situación social. El traje, pues, será su uniforme, tal y como le recuerda Pedrín en *El final del trío maldito*.

71, 72, 73, 74 y 75. Evolución del rostro de Roberto Alcázar (y al mismo tiempo del estilo de Eduardo Vañó) a lo largo de las diferentes etapas y de los más de treinta años de publicación. Junto a ellos un retrato de José Antonio Primo de Rivera. Ambos son morenos, se peinan con el cabello hacia atrás y visten elegantemente.

Siguiendo con las hipotéticas similitudes es necesario señalar que Primo de Rivera ejerció de periodista, como Alcázar en sus primeros tiempos (aunque jamás se le vio escribir una crónica, como a Tintín), profesión que le otorgaba a este último la libertad de movimientos que la serie requería; los dos compartían «una exquisita elegancia en el vestir»[30] («No se olvide de pedir que le envíen un traje. Así no está usted presentable», bromea Pedrín. *El final del trío maldito*, n.º 120) y, en cuanto a sus defectos, también ambos sufrían «accesos de furia»[31] en situaciones extremas que los llevaban a agredir físicamente a otras personas, aspecto justificado en el caso del personaje de Vañó. ¿Quiere esto decir que los historietistas responsables de *Roberto Alcázar y Pedrín* consultaron la biografía de José Antonio a la hora

de elaborar sus cuadernos? Sería absurdo siquiera pensar en esa posibilidad, teniendo la explicación mucho más cerca. El mito del «ausente» que se creó alrededor del líder falangista durante el régimen tenía mucho de legendario, de símbolo y representación, al igual que el estereotipo de héroe de los cuentos clásicos y de la cultura popular, que es donde beben las sagas del tebeo. Una creación utilizada por el franquismo para presentarlo como adalid de lo que debía ser un «caballero cristiano», referente destacado, por otro lado, para la creación de Alcázar, «el superhombre español», fuerte, puro, de raza blanca, honesto, casto, noble, generoso y patriótico, «sin mezcla sobrenatural alguna».[32] Podríamos decir, pues, que la imagen transmitida de José Antonio Primo de Rivera está más cerca de Roberto Alcázar, como aglutinante de referentes heroicos pasados, que Roberto Alcázar de Primo de Rivera.

El detective de Vañó es un español, orgulloso de serlo, que se refiere al pasado imperial de su país con satisfacción («Son los Andes. Por estas montañas pasaron hacia el Pacífico, con mil fatigas y riesgos, los descubridores españoles». *Los tiburones del Pacífico*, n.º 7). Presume de su condición allá donde va, siendo como es un personaje popular y conocido en todo el mundo, no solo como un famoso detective, sino también como el intrépido aventurero hispano. Desde las selvas de Centroamérica a las estepas africanas su nombre y su valor le anteceden, así lo reconoce el jefe Iguazú de la tribu de los Tobas, a orillas de río Pilcomayo (*El tesoro de los Tobas*, n.º 4), o los legionarios franceses destacados en el Sáhara (*El espía de El Aggar*, n.º 16). Porque el mundo que recorre Alcázar es muy particular. Si viaja a aquellos países que él mismo define como «civilizados» nos es imposible identificar dónde se encuentra, pues todas las ciudades son iguales, compuestas por barrios modestos de casas bajas, de tráfico fluido y donde todos los carteles están en castellano. En los primeros números tiene debilidad por Sudamérica y recorre en pocos meses Argentina, Brasil, México y Paraguay varias veces, aunque elige Buenos Aires como residencia habitual en diversas ocasiones, hospedándose en un hotel o en un domicilio particular. No hay ningún monumento identificador, ni cariz lingüístico de las gentes que se encuentran, ni ambientación concreta que nos ayude a situarlos, a excepción de los textos del narrador anónimo y omnisciente («En el aeropuerto de París se prepara un avión para un vuelo transoceánico». *El collar de perlas*, n.º 201; «Encontrándose en Nápoles, Roberto Alcázar recibe una misiva citándole en una taberna del puerto». *La reina del espacio*, n.º

163). En los alrededores de Nueva York, por ejemplo, hay masías habitadas por agricultores típicos valencianos, probablemente los que Vañó conocía de toda la vida, ataviados con fajín, chaleco y sombrero de paja, con una azada en la mano y que responden a nombres como Evaristo (*El abismo*, n.º 131). Con anterioridad, en una de sus primeras visitas a Estados Unidos (*La secta del Dragón Rojo*, n.º 43), descubriremos que posee una casa en San Francisco, California, localidad costera en la que Alcázar y Pedrín no tienen problemas idiomáticos y donde el chaval puede seguir soltando su palabrería callejera, haciéndose entender.

Efectivamente, el detective habla fluidamente varios idiomas: el inglés, también el árabe o el francés, e incluso el chino, pero los utiliza en muy contadas ocasiones y prefiere que todo el mundo se exprese en la *lengua del imperio*, el español naturalmente, nada de castellano (incluso los feos habitantes de un desconocido planeta, en el número 171, *Viaje fantástico*, donde se muestran claramente la incapacidad y la ignorancia de los guionistas respecto a los mecanismos de la ciencia ficción). Hay momentos concretos en los que se destaca como hecho curioso que las gentes de otros lugares, por muy remotos que sean, hablan su misma lengua, pero en general se aceptará como norma que existe algo así como un idioma universal, salpicado de vez en cuando por expresiones extranjeras que delatan la nacionalidad de quien las utiliza.

76, 77 y 78. Alcázar –a quien le precede una fama internacional– recorre el mundo entero sin problemas idiomáticos. Pero esos escenarios no se corresponden demasiado con la realidad. En Nápoles se sirven «vinos y comidas» y en el África negra los fornidos indígenas que trabajan como porteadores se pelean, en castellano, por llevarles las maletas a los turistas blancos. El primer fragmento es de *El espía de El Aggar*, el segundo de *La reina del espacio*, y el último del n.º 15, *El tesoro de los pigmeos*.

Cuando sus quehaceres le conducen hasta parajes más inhóspitos, la situación cambia considerablemente. En África o en la India no existen ciudades, solo selvas, junglas y aldeas, repletas de todo tipo de fieras peligrosas y habitadas por diferentes etnias indígenas, pero cortadas todas por el mismo patrón. Por un lado son colectivos sumisos, fáciles de convencer, ya sea por el villano de turno o por Alcázar y sus amigos, pero siempre hombres blancos que parecen conocer mejor los mecanismos de la dialéctica y la demagogia. Si resultan ser tribus enfrentadas, o en pie de guerra, lo son por empeño del hombre blanco que tiene allí intereses creados, y no se rebelan hasta la llegada precisamente de otro occidental que les hará ver lo erróneo de su actitud. Son en general pueblos conflictivos, desconfiados y belicosos, incapaces de entenderse y vivir en paz sin la intervención de una entidad externa capaz de solucionar sus problemas, un sujeto por lo tanto superior. Es el paradigma mismo del colonialismo de finales de siglo XIX, en «el sentido de superioridad condescendiente, etnocéntrico e incluso racista, de los países favorecidos».[33] La concepción de que las sociedades occidentales generan progreso económico y tecnológico mediante la supremacía cultural. La actitud de Roberto Alcázar y Pedrín respecto a las personas de otras razas, a las cuales solo encuentran cuando se trasladan a los países respectivos de aquellas gentes, a excepción de los chinos, que parecen viajar mucho más, es de desprecio o de paternalismo, según lo exija la situación. En cualquiera de los dos casos las etnias no occidentales están descritas a través de tópicos que demuestran no solo cierta condescendencia para con ellas, sino también un total desconocimiento y ausencia de documentación respecto a su historia, sus creencias y sus costumbres. Los subsaharianos visten siempre con taparrabos y se expresan mediante frases incompletas e inconexas, como los

indios americanos; los hindúes suelen utilizar también la misma prenda, además del típico turbante; los magrebíes optan por túnicas, barbas, sandalias y pañuelos, y los chinos no conocen las ropas occidentales y siguen dejándose coleta.

79. Roberto le explica orgulloso las hazañas de los conquistadores españoles (izquierda).

80. Vañó y sus colaboradores se atrevieron también con el género de la ciencia ficción. Un ejemplo fue este *Viaje fantástico*, una verdadera alucinación de la prodigiosa mente de Pedrín (derecha).

81. También en Nueva York los delincuentes hablan castellano y los neoyorquinos trabajan en el campo y responden a nombres como Evaristo.

Los habitantes del África negra, por ejemplo de Mozambique (*El tesoro*

de los pigmeos, n.º 15), son estúpidos, se pelean en el embarcadero por llevarles las maletas a Alcázar y su ayudante, aunque fieles y valerosos. Lógicamente están gobernados por un blanco representante de la metrópoli, que incluso posee un despacho con flexo y teléfono en plena selva. Estos indígenas se refieren a sí mismos como «negros», tal vez contagiados de la manera de hablar de los blancos (Pedrín les llama «negritos» o «morenitos»), y se alegran cuando les regalan baratijas y bisutería que los occidentales desprecian. Los antillanos, entre los que conoceremos a los oriundos de la isla de Salijedo, responden al mismo paradigma. El jefe Cuchimako llega rápidamente a un acuerdo con Alcázar: «A cambio de ese trozo de terreno [en el que al parecer está enterrado el tesoro de un antiguo cacique y que es reclamado por una compañía naviera a la que el héroe prestará ayuda] –dice Alcázar– te entregaremos licores y tabaco», y el jefe sonriente accede gustoso, «Mi isla es vuestra, hombres blancos» (*Rebelión en el trópico*, n.º 13). Estos colectivos no dudan en ayudar a los europeos que llegan hasta allí, incluso arriesgando su propia vida para salvarlos, pese a que no saben utilizar los rifles y se enfrentan a los peligros armados con lanzas y a pecho descubierto, convirtiéndose en ocasiones, por esta caprichosa conducta, más en una carga que en un apoyo. En ocasiones pueden representar también un peligro, pero entonces se los muestra como fanáticos que se dejan llevar por supersticiones milenarias que en realidad son trucos de algún blanco interesado (*La reina del espacio*, n.º 163), no obstante, existe la posibilidad de que sean tribus hostiles por naturaleza («¿Cuándo vamos a encontrar a esos negros enanos?», «¿Los pigmeos? Son mala gente, Pedrín». *El tesoro de los pigmeos*, n.º 15), debido a que no han conocido un contacto prolongado con la civilización. En el otro extremo situaríamos a los chinos, o a los orientales en general, individuos inteligentes, sabios y cínicamente civilizados. Flacos, no demasiado altos, con los dedos largos, rostros adustos, bigotes kilométricos, la típica imagen del Fu-Manchú de Sax Rhomer, compensan la ausencia del tono amarillento de sus caras. Siempre suelen atacar por la espalda, son rastreros y desconfían del hombre blanco. Alcázar los conoce a la perfección, tanto que por el tamaño de una huella bajo su ventana deduce la raza del espía: de todos es sabido que los chinos calzan números pequeños (*El arca de plata*, n.º 14). Los personajes de otras razas no alcanzan jamás un protagonismo de más allá de dos ejemplares, normalmente se les reservan papeles de criados, ayudantes, villanos o secuaces de estos, una triste imagen que concuerda plenamente con el supuesto cosmopolitismo

decimonónico de Alcázar.

82. *El tesoro de los pigmeos*.

83. *Rebelión en el Trópico*.

Esta concepción es consecuencia de una compleja amalgama de elementos dispares. Por un lado, la reiterada ignorancia de los autores acerca del mundo que había más allá de las fronteras españolas, por ausencia de fuentes auxiliares de las que echar mano; sumada a las influencias culturales que precisamente recibieron durante su peculiar formación profesional: de nuevo el folletín, la novela de aventuras de finales del siglo XIX y principios del xx (Verne, Salgari, etc.) y los cómics y las películas americanas; al objetivo de evasión que los tebeos perseguían, y donde el exotismo es un factor determinante, y, en menor medida, al concepto de supremacía de Occidente que se seguía predicando en la escuela franquista y en los sermones de los domingos en la iglesia. Pese a que el régimen decía mantener hacia el colonialismo, una vez concluida la Segunda Guerra Mundial, una posición de superioridad moral, «nadie trabajaba para España», que no

necesitaba colonias pues «los españoles se ganan el pan con el sudor de su frente»;[34] la idea del «Imperio» fue clave en la ideología reinante durante las primeras décadas. Era la herencia de un *panhispanismo* de carácter religioso, no racista desde el punto de vista ideológico, identificado con la idea de una relación fraternal de toda la hispanidad predicada por parte de determinados grupos de opinión monárquicos y tradicionalistas, como la revista *Acción Española*. Se basaba en la preeminencia del catolicismo y de sus valores, capaces de unificar el antiguo Imperio, pero no unificándolo políticamente, sino más bien a partir de un pensamiento religioso común. Otras facciones del régimen, y estamos pensando en FET y de las JONS, sí creían en un nuevo imperialismo, actual y centrado en nuevos objetivos, completando la constante referencia a aquel pasado glorioso. La principal meta era lograr la unidad de España, eliminando el afán autonomista de algunas regiones, y, una vez lograda, centrarse en un expansionismo económico y diplomático hacia América del Sur basándose en el eje espiritual del mundo hispánico, y, de hecho, tras la Segunda Guerra Mundial los esfuerzos diplomáticos se acercaron preferentemente a Latinoamérica. ¿Existía además un deseo de dominación territorial fuera de las fronteras de España? Ramiro Ledesma Ramos había exigido Tánger, Marruecos y una gran parte de Argelia, así como Gibraltar; José Antonio Primo de Rivera creía más en una hegemonía total de la península ibérica, y en una España que por su privilegiada situación geográfica y por su fuerza espiritual histórica debía convertirse en una de las naciones directoras del mundo. Ambiciones teóricas que no obtuvieron ningún reflejo práctico en la realidad de la posguerra europea.

En su constante peregrinaje, Alcázar actuará poco en España. Las razones que se han aducido varían. Así, Francisco Tadeo Juan, especialista en el tebeo valenciano, considera que su presencia en nuestro país «no habría sido bien acogida, ni aceptada, por la otra España, la vencida»; los numerosos lectores de familias represaliadas o con miembros del antiguo ejército republicano no hubieran visto con buenos ojos que sus héroes favoritos «ayudasen a la Guardia Civil o [la] Policía de Franco».[35] Los hermanos Porcel se decantan más por otro móvil, también apuntado por Tadeo Juan: tal y como se predicaba desde las altas esferas, en España no había delitos, nada malo ocurría, el absoluto control hacía innecesaria cualquier actuación salvadora del superhéroe patrio por excelencia. Efectivamente resultaba mucho más atractivo para el lector vivir las aventuras lejos de su casa, creyendo conocer de ese modo otros países, cuando el escenario en realidad no variaba

demasiado, pero no hay que olvidar tampoco la autocensura que Vañó y los guionistas se imponían: «precisamente algo que queríamos era huir de los temas políticos, porque esos temas no podían traer más que problemas con el régimen de entonces».[36] Por parte de sus responsables no existía en *Roberto Alcázar y Pedrín* ningún deseo de dotar de veracidad a sus historias, de ahí la nula ambientación, la repetición de esquemas pese a moverse de una parte a otra del mundo, el recurso al tópico y al exotismo fácil, las incongruencias (en pleno desierto de Etiopía visten con traje, corbata, sombrero o jersey de cuello alto) o el surrealismo no intencionado (un hombre-mono con gafas o un capitán que tras ser tiroteado se pregunta «¿Habrá sido algún imprudente?»).

Idéntica actitud en lo referente a la realidad histórica de los distintos escenarios que visitan; Alcázar parece habitar un mundo alternativo en el que importantes hechos históricos no han sucedido. Sus traslados por Europa no se ven afectados por la contienda bélica que se estaba desarrollando, de hecho, las tropas coloniales francesas en Marruecos o las británicas en la India no están movilizadas y sus únicos problemas son con las tribus locales. China no ha sido invadida por Japón ni se ve afectada por una guerra civil, es una China diferente, de entreguerras, más cercana a la ideada por Samuel Bronston en *55 días en Pekín* algunos años más tarde. El único acontecimiento histórico próximo que aparece mínimamente reflejado es la guerra de Abisinia, pero nombrada tan solo para describirnos la situación de dos personajes secundarios que fueron, precisamente, veteranos en la contienda y ayudarán a Roberto Alcázar en su viaje hasta aquellas tierras (*La reina del espacio*, n.º 163). La intemporalidad es un recurso muy utilizado en los tebeos de evasión que buscan ausentarse de la contemporaneidad para resguardarse en los momentos históricos más ventajosos para la aventura. Pese a que los vehículos, los medios de comunicación y la manera de hablar y de vestir sí eran más o menos actuales y se basaban plenamente en su época, se reproducían determinados escenarios clásicos en los que el tiempo parecía haberse detenido y donde podían vivir un episodio típico de género. El ejemplo más claro es el *salvaje oeste americano*, que visitarán en más de una ocasión y que estará repleto de pistoleros, pieles rojas y tiroteos en el desierto.

84. *El arca de plata*.

85. *La reina del espacio*.

JARABE DE PALO

No se puede considerar a Roberto Alcázar como un hombre religioso, y no porque no crea en Dios, o en algo parecido, sino porque su actitud no respeta demasiado determinados preceptos sagrados de la Iglesia católica. Jamás se le vio acudir a misa, ya fuera en domingo o en fiestas de guardar, y tampoco cumplía a rajatabla con todos los mandamientos. Sin embargo, ese desinterés piadoso no le convierte precisamente en ateo, ni en agnóstico, ni le dota de cualquier otra condición incómoda para con su sociedad. Definámoslo más bien como un creyente no practicante, de esos de pecado venial, fiel y de fuertes convicciones morales. Pese a que no era un recurso de peso en los cuadernos de Vañó (como tampoco lo era en el resto de los tebeos de aventuras que situaban la acción en periodos contemporáneos, al contrario de aquellos que se remontaban a fechas legendarias donde la defensa del

catolicismo era crucial), la religión sí estaba presente en determinados matices argumentales, diálogos concretos y aspectos anecdóticos que no dotaban quizá de empaque a la historia, pero que eran suficientemente explícitos. Al salvar la vida milagrosamente, el que recibe los agradecimientos es Dios, que es también al primero que nombran cuando son desagradablemente sorprendidos («Dios mío ten piedad de nosotros»), y muchas veces las muertes accidentales de los villanos de turno se explican por la intervención divina. Cuando el malvado Mervan cae por un precipicio, *el intrépido aventurero español* dice: «La justicia del Cielo es infinita, Alí» (*La llave del Edén*, n.º 139), de acuerdo con lo que el otro ya había apuntado antes («Él mismo se ha dado el castigo que merecía»). Su generosidad con los pobres (al recibir una recompensa de cien mil pesos, decide darle la mitad a Pedrín y el resto lo dona «para obras de caridad». *El barco embrujado*, n.º 2), su desprecio por el dinero, su sincera modestia («No sé como agradecerle su ayuda», le confiesa el comisario, «No dando mi nombre a la publicidad». *El hombre sin rostro*, n.º 10) y el almibarado paternalismo con su protegido («Eres un valiente y nunca te separarás de mí. *Los piratas del aire*, n.º 1) nos dejan bien claro su particular ortodoxia. Se define como cristiano, pero se declarará como tal en contraposición a los fieles de otras religiones, al cuestionar determinadas creencias ajenas, por considerarlas ingenuas y basadas en la superchería. En todos lados, y adorando a cualquier divinidad, hay gentes honradas y potenciales enemigos, pero cuando se enfrenta a estos últimos siempre hay un momento, justo durante la pelea, para ofenderlos insultando su religión, un reconocimiento reservado exclusivamente al islam, ya que las otras creencias que llegarán a conocer (hinduismo o budismo) quedan demasiado lejos y sus características son simplemente ignoradas. Del mismo modo, y pese a que «el fundamentalismo religioso como fuerza capaz de movilizar a las masas es un fenómeno de las últimas décadas del siglo XX»,[37] el integrismo militante aparece puntualmente, pero bajo otras banderas y nunca bajo la propia; existen, por ejemplo, musulmanes que no permiten la entrada a Tombuctú a los cristianos (*El agente secreto*, n.º 17), abisinios que son calificados de «fanáticos negros» por creer en un ser irreal creado por los colonos con oscuros propósitos (*La reina del espacio*, n.º 163) o árabes que, pese a confesarse amigos de Pedrín, le tachan directamente de infiel (*La llave del Edén*, n.º 139). Los judíos no reciben demasiada atención, entre otras razones por la inexistencia en aquellos años del actual Estado de Israel o de alguna patria semita adonde los protagonistas pudieran acudir a *desfacer*

entuertos, y cuando aparecen suelen ser personajes rastreros y poco fiables (Sam era el dueño de una taberna, «un antro donde se reunía lo peor del puerto bonaerense», que delató a sus compinches por cinco mil pesos. *El barco embrujado*, n.º 2). Esa «presentación antipática» de dogmas ajenos se debe al intento de que «la mentalidad del niño, formada bajo ese esquema, aceptase por antítesis la perfección del héroe castellano y su derecho a una mitificación e imitación positivas».[38] Pruebas circunstanciales acerca de la religiosidad de Alcázar que se completan con un detalle interesante, la presencia anecdótica de un crucifijo sencillo, sin ornamentos, sobre el cabezal del lecho del muchacho (*El hombre sin rostro*, n.º 10), una presencia habitual en los hogares de España.

86, 87 y 88. Muestras del carácter religioso (arriba izquierda, *La llave del Edén*), paternalista (arriba derecha, *Los piratas del aire*) y caritativo (abajo, *El barco embrujado*) de Alcázar.

Donde sí es más evidente su sistema de valores morales es en su *modus operandi*: sus movimientos nos describen mejor que mil palabras el verdadero dogma que profesa. Como individuo es un hombre de orden que respeta la jerarquía política impuesta por las autoridades; si cuestiona la legitimidad del poder, será en países no occidentales y, por supuesto, con razones totalmente válidas. Colabora gustoso con las fuerzas de seguridad («Mi mayor satisfacción es ayudar a la justicia». *La momia viviente*, n.º 6), si bien no las necesita para concluir con éxito su misión; trabaja para gobiernos y personalidades destacadas sin buscar por ello recompensa ni reconocimiento alguno, por puro altruismo. Se basta y se sobra, con la única ayuda de un joven de entre 12 y 14 años, para prender al delincuente, juzgarlo y condenarlo, él es el policía, el juez, el jurado y el verdugo, como buen superhéroe. Es el paradigma de aquellos héroes que «actúan por su cuenta, en nombre de ideales abstractos (justicia, paz, libertad) o en virtud de un problema particular», individualismo que lleva a Juan Antonio Ramírez a deducir que «esta cualidad está estrechamente ligada a las circunstancias particulares de la España autárquica, expulsada de las Naciones Unidas». Es, en suma, un justiciero vengativo que utiliza la amenaza («Responde o antes de un minuto estás más muerto que tu abuela». *Los piratas del aire*, n.º 1) y la violencia, que «no es más que un resultado de la violencia estructural», de una manera justificada, el castigo del delincuente de turno como pago por sus crímenes.[39]

No serán extrañas, por lo tanto, expresiones como «Ya me encargaré yo de que no queden impunes tus crímenes» (*La entrada al templo*, n.º 119) o

«le has ahorrado ese trabajo al verdugo» (*El final del trío maldito,* n.º 120). Golpes y puñetazos, utilizados también por la policía, estacazos e insultos son los métodos de Alcázar (al «chino asqueroso» Wu-Chang le vuela una oreja de un disparo para que confiese. *El arca de plata*, n.º 14), secundados e incluso superados por Pedrín, un aprendiz rápido que admira a su tutor y le imita. Es una concepción de la ley y el orden represiva y vengativa, que acepta la pena de muerte (reinstaurada en España en la zona nacional en 1938) como castigo último, muy cercana al «ojo por ojo y diente por diente» y a la justicia militar imperante, donde el perdón tiene difícil cabida. Los delincuentes arrepentidos son fatalmente ajusticiados por sus compañeros, que los matan de un tiro al grito de «¡Traidor!». Aquellos que insisten, como ya vimos en el caso específico de los científicos desequilibrados, en su villanía, satisfechos de los resultados obtenidos, acaban pereciendo víctimas de sus planes y de su desmedida ambición.

89. Para poder entrar en Tombuctú, Roberto y sus amigos deben hacerse pasar por árabes, de ahí el disfraz. *El agente secreto.*

90. El capitán del Neptunia cree que el disparo ha sido obra de un imprudente. *El barco embrujado.*

91. En el local del judío Sam se reúne lo peor de Buenos Aires. *El barco embrujado*.

92. Cubierta del segundo cuaderno de las aventuras del «intrépido aventurero español».

93. La mayor satisfacción de Alcázar es colaborar con la justicia. *La momia viviente*.

Son en general enemigos mundanos que no poseen ni un rasgo de épica maldad; son de entidad insuficiente para competir contra la figura de Alcázar y se dejan arrastrar por objetivos mucho menos profundos, como el robo o el secuestro, lógicamente con fines pecuniarios. Los más inteligentes ambicionan tal vez un cambio coyuntural que los beneficie, algo así como ser los dueños del mundo o destruir núcleos de población civilizada, pues nadie tiene tiempo de amenazar a los países no occidentales. Únicamente Svimtus hace gala de cierto trascendentalismo, de cierta personalidad, de cierto afán por superar el mero intercambio de tiros y bofetadas, y no porque posea una intrincada personalidad, sino porque aparece como coprotagonista en más de

veinte números consecutivos y tal asiduidad le ayudó a crecer. Físicamente es un hombre flaco y alto, de figura esbelta, característico sobre todo por un rostro extraño, de rasgos muy marcados, nariz grande y pronunciada y unos ojos achinados, descritos en el propio tebeo como «ojos de loco». Vestido siempre con una capa oscura y un sombrero de ala ancha, recordaba a Bela Lugosi, el primer Drácula cinematográfico, un verdadero personaje de ficción, la única creación original de los autores. Era el máximo intento por parte de Vañó de crear un personaje fácilmente reconocible; será la primera vez que un villano sea dibujado de un modo particular, identificable por los lectores a primera vista. Hasta entonces todos estaban cortados por el mismo patrón y eran intercambiables de una aventura a otra. En la nueva andadura, este tipo de actores pasarán a ser secundarios a las órdenes del Hombre Diabólico y serán carne de cañón en los enfrentamientos con el orden.

Svimtus se convertirá en el supervillano que todo superhéroe necesita, con poderes hipnóticos y la misma capacidad de recuperación que los héroes de un número a otro, introduciendo con su presencia elementos sobrenaturales y terroríficos que dotarán a la serie de un halo de misterio inédito. Más adelante, y tras su muerte, descubriremos que toda su maldad residía en su cerebro y que era posible, tras extraer una muestra líquida, traspasarla, vía jeringuilla, a otras personas. Era un individuo inteligente, sutil, fuerte y autoritario, cualidades que no le impedían atacar por la espalda o desprestigiar a sus hombres. Pese a su probada capacidad, actuaba con ayuda; junto con Sher-Sing, príncipe hindú con turbante y chaqué, y el profesor Graham conformaba «el trío maldito», el mayor reto de Roberto Alcázar y Pedrín, que, como mandan los cánones, acabó de la misma manera que el resto.

94. *Los piratas del aire*.

95. El final del trío maldito supondrá el final también de las perfidias de Svimtus.

96. Cubierta de *La entrada al templo*.

97. Cualquier método es bueno con tal de hacer hablar a los malos.

Mucho antes, su tercera aventura, *El misterio del Expreso Azul*, acaba felizmente, como es norma en lo que los hermanos Porcel consideran primera etapa de la serie: «Después de reintegrar a Elenita Ortiz al seno de su familia en la que renació la tranquilidad y la dicha, Roberto Alcázar y el comisario se despiden». Pero el inicio no había sido tan dichoso: a la policía de Buenos Aires le había costado mucho convencer al *intrépido aventurero español*, quien aceptaría el caso al enterarse de que el afectado era su compatriota el millonario Ortiz, residente en Río de la Plata. De nuevo, unas semanas más tarde, la pareja se tropezará en el extranjero, exactamente en San Francisco,

con otro potentado hispano que los invitará unos días a su casa en plena bahía. Estas personas no eran ni mucho menos exiliados políticos que huían del régimen franquista, sino españoles emprendedores que habían partido hacia América con la intención de hacer dinero, objetivo que superarían con creces. Serán el tipo de clientes habituales de Alcázar, que de periodista pasa a investigador privado sin darse cuenta, en aquellos casos en los que no es el azar el que le empuja hacia los problemas. Nunca trabajará a título individual para familias de clase baja pese a jactarse de ser una persona caritativa y, aunque se acuerda de los pobres a la hora de recibir recompensas, lo cual es ciertamente digno de alabanza, no se relacionará jamás con ellos. Estos no estarán presentes en las páginas de su tebeo, y como máximo aparecerán contados representantes de la clase media, campesinos propietarios, nada de jornaleros, o funcionarios públicos. La única distinción entre todos los *extras* que discurren entre viñeta y viñeta es su moralidad, o son buenos o no lo son; no hay clases sociales, tampoco entre los villanos, y la conflictividad laboral es inexistente, nadie se queja del sueldo que cobra, nadie pasa hambre ni protesta por los precios de los alimentos. No hay referencias a las dificultades de la autarquía, ni al mercado negro, ni a las cartillas de racionamiento, ni al llamado estraperlo. Es una sociedad neutra, de cuento de hadas, en la que los protagonistas positivos son gente acomodada, pero también los enemigos del orden tienen suficiente dinero para viajar de un lugar a otro, para contratar a asesinos a sueldo, para comprar coches nuevos tras haber estrellado el anterior contra un árbol. El único ejemplo de clases bajas será el propio Pedrín, que ya ha abandonado esa situación para integrarse en un mundo mejor, o los vendedores de periódicos que se tropiezan por las calles y que demuestran su condición popular con una mala pronunciación, se comen la *d* de los participios, o con una gorra remendada.

Desde su tribuna se convertirá en un convencido defensor de la propiedad privada: entregará las herencias que le confían contra viento y marea, defenderá con su vida las joyas y piedras preciosas propiedad de bancos y entidades o recuperará los millones robados a alguna destacada personalidad. Roberto Alcázar es un miembro de esa élite de millonarios, como ya hemos visto, y se relaciona con las personas de dicho entorno social: empresarios, banqueros y políticos. Su familiaridad con el dinero lo empuja a despreciar a aquellos que lo ambicionan por encima de otros valores más abstractos, en una actitud donde se ha querido ver una segunda intención: predicar entre los lectores que la riqueza material no es tan importante, que no han de

envidiarla, que las cosas se queden como están y nada se mueva. Es el principio del conservadurismo político, el mantenimiento del orden social en el que las masas sigan sometidas, gracias a su carácter pasivo, sin peligro a revoluciones, como la que trajo consigo el triunfo electoral de la República en 1931. Una de las máximas preocupaciones de una importante facción de los ideólogos del régimen –y de nuevo nos acercamos al órgano de expresión que fue *Acción Española*, incluida en lo que entienden como modelo político deseable– era la defensa del orden social tradicional. Su elaboración de una nueva teoría contrarrevolucionaria recogerá influencias diversas: unas, centradas en la actualización del gremialismo, promoviendo sindicatos verticales y un asociacionismo profesional, y otras, de carácter fascista, concibiendo el corporativismo como el sucesor del gremialismo. Buscaban superar el antagonismo marxista de clase basándose en la religión y la patria. La preocupación de los colaboradores de *Acción Española* por el orden social es principalmente defensiva, aunque más adelante también será ideológica y político-organizativa, debido a la polarización social durante los diferentes gobiernos republicanos.

98, 99 y 100. En su tercera aventura –*El misterio del expreso azul*– Roberto Alcázar y Pedrína han de dar con el paradero de Elenita Ortiz (98 y 99), la hija de un rico empresario español establecido en América. Esos serán los clientes habituales del dúo de detectives, muy bien relacionados con la alta sociedad. Incluso los tesoros más preciados –*El collar de perlas* (100)– le serán confiados para mayor seguridad.

Salvar ese mundo de vez en cuando no era incompatible con tareas más terrenales, a raíz de encargos personales o por la pura dinámica de la aventura de serial. En tales casos, la peor amenaza eran los vicios mundanos, entre los que destacaba el vil afán de enriquecerse. Roberto Alcázar desprecia a aquellos que sobrevaloran el dinero, entre otras cosas porque él jamás padeció ningún tipo de restricciones, y del mismo modo aborrece a los cobardes que ceden ante amenazas. Su idea de un hombre es la de un caballero («Por muy bajo que haya caído un hombre siempre queda en él un resto de caballerosidad». *La garra negra*, n.º 92), persona íntegra que ha de mantener sus creencias contra viento y marea, siempre y cuando sean las mismas que las suyas. El alcohol y el juego son pecados solucionables («Salvar a un hombre de las garras del vicio es una gran acción». *La momia viviente*, n.º 6); en cualquier caso, a Alcázar no se le vio jamás tomar una copa ni acercarse a un casino; y en cuanto al tabaco, es un síntoma de la debilidad de los personajes (él fumaba en pipa y también algún que otro cigarrillo en los primeros cuadernos; más adelante se lo deja). Cuando los dos protagonistas averiguan que Juan Sol, al cual debían entregarle una cuantiosa herencia por expreso deseo de un tío de aquel, no para en casa y es habitual de un fumadero de opio de la ciudad, Mascale, ya lo consideran un vicioso, sin haberlo conocido: «Me parece que el tal heredero debe ser un punto filipino» (*Juan Sol*, n.º 140). La amenaza de la droga será otro recurso más para enfrentarse al delincuente de turno y para tal fin será utilizada desde el principio, definiéndola en todo momento como un veneno capaz de destrozar todo un país.

Otra *tentación* ante la cual Roberto nunca cederá serán las mujeres, cuya

presencia, reservada para asuntos profesionales, era ciertamente tópica y secundaria, acorde con el papel que las españolas jugaban en aquella *nueva* sociedad cerrada y tradicional. En la línea maniquea de la serie habrá mujeres buenas o malas, siendo estas últimas las únicas que, como la princesa alienígena Kutah o la Reina del Aggar, serán capaces de compartir cartel con Pedrín y Alcázar, pero con una aparición de no más de dos números. Sus cabellos largos y morenos, así como su vestimenta, algo más estrambótica, aunque nunca sexualmente atrevida, denotaban de inmediato un carácter difícil, ambicioso e irascible («Una mujer despechada es peor que cien fieras». *Viaje fantástico*, n.º 171). Cuando son ellas las villanas se las trata con superioridad y desprecio de raíz machista: «Tendremos que darle una azotaina a esta muñeca», apunta Pedrín, una vez más en su *Viaje fantástico* al espacio exterior. El héroe se sigue comportando en estas circunstancias como el caballero que es. Sin embargo, aunque sin pronunciar palabras malsonantes, las denigra –minimizando el daño que le hayan podido producir– y las desprecia como enemigas: «Si no llegas a ser mujer, el primer puñetazo hubiera sido para ti» (*La derrota de Papá Tigre*, n.º 196). Tampoco la actitud de las mujeres ayudantes o compinches se correspondía con la manera de comportarse de una mujer *normal*, y esos deslices dejaban bien a las claras, a una mente tan despierta como la de Pedrín, sus verdaderas intenciones: «No creo muy natural que una mujer se meta en un bar sola» (*El misterio del expreso azul*, n.º 3).

101 y 102. El juego (izquierda, *La momia viviente*) y las drogas (derecha, *Juan Sol*) son amenazas contra las que también se enfrentará el personaje de Vañó.

Siempre era el muchacho el que descubría y denunciaba el peligro de las malas mujeres, tal vez porque su origen modesto le ayudaba a conocer a la gente a primera vista. A este respecto, Alcázar aparece como una persona más ingenua, se fía de las féminas por el simple hecho de que lo son y solo desconfía cuando ya es demasiado tarde («Tu jefe ha estado muy cerca de ti, pero su fino olfato no le ha servido esta vez. Ahora aprenderá a no fiarse nunca de las mujeres». *La derrota de Papá Tigre*, n.º 169). En cuanto a aquellas más bondadosas, aparecen sempiternamente como víctimas, suelen tener el pelo claro y se ofenden con facilidad («Hasta pronto hermosas doncellas», se despide un ladrón tras haber robado en casa de las hermanas Lamy, ante lo que ellas responden: «¡Nos insulta! ¡Qué grosero!». *El lobato*, n.º 130). Eran hijas de millonarios raptadas por una peligrosa banda, jovencitas casaderas preocupadas por el mal camino de sus futuros esposos o familiares de aquellos sabios despistados que avisaban al héroe de turno de la cercanía de alguna desgracia. La mujer era un simple instrumento al que «no se le permitía tener una visión complicada de la vida, tenía la obligación de ofrecer una imagen dulce, estable y sonriente».[40] Su belleza no parecía interesar a Alcázar, que ni siquiera se dignaba en dirigirles la palabra y cuando lo hacía era en un tono paternalista realmente molesto, ante lo cual era nuevamente Pedrín quien no parecía tener problemas en piropearlas y en destacar ante su tutor las virtudes de cuantas pasaban por su lado, sin duda fruto de complejos trastornos hormonales, típicos de la adolescencia («Cómpreme orquídeas caballero. Mire qué lindas son». Ante tal proposición Alcázar contesta: «¿Quién se resiste a tanta simpatía?», y Pedrín apunta: «Dele una buena propina. Se la merece por guapa». Una vez la florista se ha ido el detective recrimina a su ayudante: «Pedrín, a tu edad no está bien piropear a las mujeres», «No me riña. Usted empezó. Y como yo procuro

imitarle en todo». *Los hermanos de las sombras*, n.º 200).

103. Las hermanas Lamy se escandalizan en *El Lobato*.

104. Las mujeres no salen demasiado bien paradas en *La derrota de Papá Tigre*.

105. *La derrota de Papá Tigre*.

106. *Los hermanos de las sombras*.

Ese distanciamiento del héroe es pura misoginia, discriminación del sexo contrario como potencial amenaza y como posible ayuda, por considerarlo más débil y con menos recursos, y por fijarse tan solo en su belleza física sin reparar en cualquier otro atributo. El hecho de que no se les conozca a los dos personajes principales ningún *affaire* («El amor queda para su vida privada, que es una faceta que no les dejaron desarrollar a sus autores»)[41] no debe ser entendido como un velado homosexualismo, ni tiene ahora importancia, ya que era la norma habitual en estos tebeos, pero no se puede negar que la ausencia de amoríos arrincona el protagonismo de las mujeres en las páginas de *Roberto Alcázar y Pedrín*, que al mismo tiempo es tremendamente similar al que sufrían en la España de los años cuarenta. Las cualidades más preciadas en la condición femenina eran, como recoge Carme Molinero a partir de los preceptos de la Sección Femenina de Falange, el silencio y la invisibilidad, que se corresponden al cien por cien con su lugar en las historietas de Vañó. «El modelo femenino ideal era una mujer asexuada y abnegada dispuesta a todos los sacrificios, una mujer discreta, una mujer silenciosa», cuya función, como ser inferior que desconocía el don de la elocuencia y el talento creador, era servir de apoyo y de complemento al hombre. El modelo social burgués que el franquismo hereda ya asumía la desigualdad social de los sexos, prefijados los espacios correspondientes para cada género, donde el papel reservado para las esposas y madres era el de permanecer sumisas y siempre amables en la sombra, «tenían que procrear, tener hijos, cuidarlos y educarlos en los valores de la patria».[42] En este punto, la coincidencia entre los grupos de poder, y entre ellos Falange y la Iglesia, era total, concibiendo la célula familiar, símil del Estado, como la partícula básica de la construcción nacional.

1 Ante la ausencia de datación exacta de los cuadernos, que aparecían al principio irregularmente, y

sin fecha de portada ni referencia similar, hemos acudido a los historiadores de cómics españoles para conocer los datos de aparición de algunas colecciones. Francisco Tadeo Juan sitúa la fecha de arranque justo al acabar la guerra; Jesús Cuadrado y Juan Antonio Ramírez, en cambio, aseguran que el primer número de *Roberto Alcázar, el intrépido aventurero español* salió a la venta en 1940; mientras que Vicent Sanchis, Pedro Porcel o Antonio Martín lo sitúan un año más tarde. La imposibilidad de conocer de primera mano la datación exacta nos ha empujado a elegir la opción de Sanchis, en cuya obra *Tebeos mutilados* señala cuándo fue concedido el permiso de edición a la Editorial Valenciana.

2 Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 115.

3 Donald L. Shaw. *Historia de la literatura española: Siglo XIX*. Barcelona, Ariel, 1986, p. 81.

4 Ángel Del Río. *Historia de la literatura española: Desde 1700 hasta nuestros días*. Barcelona, Ediciones B, 1990, p. 275.

5 Nuestro análisis del personaje, tal y como advertimos en el primer capítulo del trabajo, abarcará desde su origen hasta el inicio de la década de los cincuenta, lo cual significa que estudiaremos íntegramente las dos primeras etapas y algunas muestras de la tercera.

6 Luis Gasca. *Op. cit*., p. 191.

7 La legislación impedía la aparición de dos cuadernos con la misma cabecera, al entenderlos legalmente como folletos, y para conseguir el permiso de edición los editores debían dar como título del cuaderno el del episodio respectivo, por lo tanto, el apunte «con Roberto Alcázar y Pedrín» figuraba en letras más pequeñas como subtítulo.

8 No existen cifras exactas del volumen de ventas de la serie, ni de la tirada aproximada, por lo tanto cualquier cantidad apuntada será orientativa. Francisco Tadeo Juan, mediante las entrevistas con algunos de los responsables de la Editorial Valenciana, ha calculado alrededor de 200.000/250.000 ejemplares, aunque con una difusión que podría aumentar al doble de lectores por número, principalmente porque entonces los tebeos no solo se vendían, sino que también podían ser alquilados, cambiados o prestados, aumentando de ese modo la distribución de una manera incontrolada.

9 Bernardo A. Houssay. «La ciencia necesita un ambiente de libertad», *Ciencia e investigación*, 3, 1946, p. 97-98.

10 Francisco Javier Ayala-Carcedo (dir.). *Historia de la tecnología en España*. Barcelona, Valatenea, 2001, p. 732.

11 Ídem, p. 21.

12 Ídem, p. 76.

13 Ibíd.

14 Enrique Moradiellos. *La España de Franco* (*1939-1975*)*: Política y sociedad*. Madrid, Síntesis, 2000, p. 113.

15 Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 135.

16 Jaume Vidal *et al*. *De Yellow Kid a Superman: Una visión social del cómic*. Barcelona, Milenio, 1999, p. 23.

17 Manuel Muñoz Zielinski. «La función de los personajes secundarios: El Capitán Haddock», *Neuróptica*, 2, 1984, pp. 22-31.

18 Terenci Moix. *Op. cit*., p. 114.

19 Juan Antonio Ramírez. «Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de posguerra: Notas para una historia iconográfica e ideológica (y II)», *Cuadernos de Realidades Sociales*, 9, 1976, pp. 87-150.

20 L. Gasca. *Op. cit*., p. 191.

21 Andrés Porcel y Pedro Porcel. *Historia del tebeo valenciano*. Valencia, Editorial Prensa Valenciana, 1992, p. 79.

22 Francisco Tadeo Juan. «Roberto Alcázar, nacido Jorge Duro y Luisín», *Comicguía: Cuaderno de la historieta*, 63, 2006, p. 4-5.

23 Jaume Vidal *et al*.. *Op. cit*., p. 23.

24 Luis Gasca. *Op. cit*, p. 191.

[25] Juan Rey. «Cómic, cultura y propaganda: Los tebeos que yo leí», *Actas de las primeras jornadas sobre cómic, comunicación y cultura: El cómic en el nuevo milenio*, 2001, p. 25-36.

[26] Juan Antonio Ramírez. *Op. cit*., p. 104.

[27] Andrés Porcel y Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 80.

[28] Stanley G. Payne. *Franco y José Antonio: El extraño caso del fascismo español*. Barcelona, Planeta-De Agostini, 1997, p. 153.

[29] Paul Preston. *Las tres Españas del 36*. Barcelona, Plaza & Janés, 1998, p. 103.

[30] Ídem, p. 106.

[31] Stanley G. Payne. *Op. cit*., p. 153.

[32] Salvador Vázquez de Parga. *Op. cit*., p. 131.

[33] Eric Hobsbawm. *Historia del siglo* XX, Barcelona, Crítica, 1995, p. 211.

[34] Stanley G. Payne. *El régimen de Franco*. Madrid, Alianza, 1987, p. 399.

[35] Francisco Tadeo Juan. «Roberto Alcázar y Pedrín», *Krazy cómics*, 8, 1990, p. 24-25.

[36] Andrés Porcel y Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 80.

[37] Eric Hobsbawm. *Op. cit*., p. 178.

[38] Terenci Moix. *Op. cit*., p. 155.

[39] Juan Antonio Ramírez. «Estructura e ideología del tebeo de aventuras en la España de posguerra», *Cuadernos de realidades sociales*, 13, 1977, p. 27-46.

[40] Carmen Martín Gaite. *Usos amorosos de la posguerra española*. Barcelona, Anagrama, 1987, p. 40.

[41] Francisco Tadeo Juan. *Op. cit*., p. 25.

[42] Carme Molinero. «Silencio e invisibilidad: La mujer durante el primer franquismo», *Revista de Occidente*, 223, 1999, p. 63-82.

LOS CUADERNOS DE AVENTURAS EN UN ESCENARIO HISTÓRICO: *EL GUERRERO DEL ANTIFAZ*

ADOLFO

LA AUDIENCIA PROVINCIAL DE VALENCIA PISOTEA LOS DERECHOS DE LA FAMILIA DE MANUEL GAGO

La Audiencia ha revocado la sentencia que dictó un juez de primera instancia favorable a los herederos de Manuel Gago, en base al recurso que la familia Puerto-Vañó interpuso contra la misma. El día 9 de septiembre, el diario *Levante* publicó las consideraciones básicas que llevaron a la sala novena a pronunciarse a favor de los Puerto-Vañó, y en este artículo me propongo que los lectores conozcan la historia de la lamentable relación laboral que Manuel Gago, mi padre, sostuvo con los herederos del que se apropió de sus derechos cuando él tan solo contaba 21 años y estaba lleno de ilusión y buena fe.

Manuel Gago creó «El guerrero del antifaz» en 1944, lo presentó en la desaparecida Editorial Valenciana, que en principio se mostró reticente a publicárselo, pero ante la insistencia del ilusionado adolescente que les aseguraba que el trabajo que les ofrecía sería un éxito, accedieron y comenzaron a publicárselo, y fue tanta la aceptación que tuvo, que el tiraje semanal de cada cuadernillo pronto alcanzó los 900.000 ejemplares, según dijeron en repetidas ocasiones empleados de la misma editorial, cifras que se han publicado en diversos medios y que no fueron desmentidas por el editor, según mis noticias.

Durante estos dos primeros años, el editor remuneraba a mi padre con 300 pesetas por cuadernillo, mientras que él obtenía presumiblemente 300.000 netas, después de haber pagado la confección y distribución del cuaderno; téngase en cuenta que en esos años, el cuadernillo semanal costaba 0,75 céntimos, y después, en 1946, subió a 1 peseta. Multiplíquese 900.000 x 0,75, y tenemos el «justo» reparto de beneficios entre el artista creador y el explotador de su talento.

Fue en 1946, tras dos años de éxito clamoroso, cuando el editor registró a su nombre la creación de mi padre, sin que este se enterase y sin ninguna contrapartida, a no ser que la contrapartida fuese un aumento dinerario por cuadernillo, que pasó de 300 a 600 pesetas. El reparto semanal, 600 para el artista creador y 300.000 pesetas netas para el empresario explotador de la obra. En 1947, seguramente para «legitimar» el registro a su nombre de «El guerrero del antifaz», hizo firmar a mi padre unos papeles que ante los tribunales han tenido validez de contrato, y en 1949 otros papeles para perfeccionar a su favor el contenido de los anteriores; en estos últimos, mi padre se veía obligado a cederle «la propiedad literaria y artística de todo el trabajo realizado para la editorial hasta la fecha (reconoce así el editor que no había nada cedido) así como el que realizase en el futuro», y la obligación de trabajar en exclusiva para la Editorial Valenciana. En contrapartida, el Señor Puerto se comprometía a proporcionar trabajo continuado a mi padre,

«siempre que a su juicio este reuniese la suficiente calidad y esmero». Así mismo, el editor establecía un precio por cuaderno de 3.000 pesetas, sin previsión de subidas ni de futuros aumentos. Estima la audiencia provincial que 3.000 pesetas era una cantidad importante para la época ¿desde cuándo un tribunal de justicia es competente para determinar lo que debe ganar un artista? ¿Se imagina el lector de este artículo a un tribunal de justicia diciendo lo que debe ganar, pongo por caso, la autora de Harry Potter? La Audiencia no dice nada sin embargo sobre el «equitativo» reparto semanal de beneficios entre creador y explotador, que quedó establecido desde esa fecha en 3.000 pesetas para aquel y 450.000 para este último, y ello solo si nos referimos a la explotación de «El guerrero del antifaz», pues en 1945 Manuel Gago había comenzado a realizar los cuadernos semanales de «El pequeño luchador», y en 1947, los de «Purk, el hombre de piedra». En total, cada semana les entregaba treinta páginas completas de nueve viñetas cada página, más sus correspondientes tres portadas y los guiones que también eran suyos; para poder llevar a cabo tal producción, que ningún otro dibujante llevó jamás, Manuel Gago trabajó dieciséis horas diarias durante veintidós años, desde 1944 hasta 1966, fecha en que, seguramente en aplicación de la cláusula «calidad y esmero», establecida en los papeles a los que algunos han llamado contrato, el señor Puerto dejó sin trabajo a mi padre, dejándolo en la calle sin ningún requisito previo ni indemnización alguna. ¿Qué validez tenían pues esos papeles? ¿Cómo es posible que una sala de justicia haya procedido así? ¿Cómo es posible que una sala de justicia diga que el editor no registró la obra de mi padre de mala fe, pues su explotación ya la tenía cedida? ¿No se ha percatado el tribunal de que primero se produjo el registro indebido de la marca, y después se impusieron a mi padre esos nefastos papeles, la cesión y la «exclusiva», que lo ataron a su mesa de dibujo durante veintidós interminables años, dieciséis interminables horas cada día de esos veintidós años? A mis hermanos y a mí nos robaron a nuestro padre, y a él le arruinaron su carrera, no dejándole progresar como todos los demás dibujantes pudieron hacer, cuidando sus dibujos y trabajando para el editor que más los valorase. Realmente, esta es una historia que debe quedar registrada en los anales de la Infamia.

Autorizo a cualquier persona o entidad a citar, utilizar y difundir, parcialmente o en su totalidad, este artículo en cualquier medio de difusión.

107. Manuel Gago (1925-1980).

El texto reproducido aquí arriba fue publicado en el diario valenciano *Levante-EMV* el seis de octubre del 2006 y lo firmaba Manuel Gago Quesada, el mayor de los hijos de Manuel Gago García (1925-1980), creador, como se señala en el artículo, del conocido Guerrero del Antifaz. Una creación esta que legalmente no le perteneció nunca en vida, y hasta el día de hoy tampoco a sus herederos legítimos. A pesar del esfuerzo realizado, del

empeño y la ilusión invertidos, Gago García solo recibió su sueldo como un empleado más de una editorial que se beneficiaba de la repercusión de sus trabajos, repercusión que, aunque notoria, ha de ser matizada. Es evidente, tras consultar diferentes investigaciones, que los números que maneja Gago Quesada en su apasionado escrito están hinchados, son poco realistas. Armonía Rodríguez,[1] por ejemplo, calcula en 130.000 ejemplares semanales la distribución, en sus mejores momentos, de *El Guerrero del Antifaz*, algo menos que Pedro Porcel,[2] Antonio Trashorras[3] o Antonio Altarriba,[4] que la cifran en torno a los 200.000. Cantidades que, pese a distar mucho de los 900.000 apuntados, hablan bien a las claras de la enorme aceptación que tuvo el personaje en su momento estelar. Una popularidad incuestionable si tenemos en cuenta además otros tres datos: la longevidad de la colección (668 entregas entre 1943 y 1966), las numerosas reediciones (una estrategia habitual en los tebeos clásicos españoles y cuyos beneficios repercutían nuevamente en la editorial) y el hecho de que el Guerrero del Antifaz es probablemente el personaje más estudiado de toda la historieta española. No solo se le han dedicado capítulos específicos en los diferentes análisis que se han hecho acerca de los cómics de posguerra (Vázquez de Parga, Antonio Altarriba, Roig o Marimón) o de la historieta valenciana (Porcel), sino que también ha sido objeto de varias monografías (Tadeo Juan y Sopeña Monsalve).

Aproximaciones que, obviando las que se han acercado al personaje tangencialmente, se pueden dividir en dos corrientes claramente diferenciadas. La representada por Sopeña Monsalve, Roig y Vázquez de Parga ve en las aventuras del Guerrero un continuo enaltecimiento de los valores de la raza, la religión y la patria, fijándose bien poco en los aspectos narrativos, gráficos y dramáticos de la obra para centrarse en el trasfondo ideológico. Una perspectiva alejada tanto de aquella otra más preocupada por los hallazgos estéticos de la historieta en sí (Porcel, Altarriba y Trashorras) como de la que defiende la presencia, en la serie de Gago, de una crítica velada al régimen y a las costumbres españolas de la posguerra (Pieras, Marimón o Tadeo Juan). ¿Qué hay de todo ello?

Manuel Gago García nació en Valladolid en 1925 y ya a los diecisiete años había logrado colocar algunas páginas de historieta en los cuadernos de Hispano Americana y de la entonces renacida Editorial Valenciana. Fue precisamente en esta en la que pronto encontraría acomodo, colaborando al mismo tiempo en series como *Grandes películas*, *Los piratas de Joló* o

Selección aventurera, donde publicó el relato de dieciséis páginas *El juramento sagrado*. En él se nos narra la triste historia de la condesa Doña María de Lanzas, hija única, cuya madre falleció al darle a luz, y cuyo padre fue asesinado por Alí, vasallo del conde, a quien engañó confesándole que quería convertirse al cristianismo. Un buen día, y sin mediar razón alguna, Alí apuñaló por la espalda a su señor y abrazó de nuevo, y sin complicaciones, su verdadera fe. La hija, naturalmente, juró no descansar hasta vengar a su progenitor. Como su condición de mujer le impedía enfrentarse directamente en el campo de batalla con Alí (que de estar a las órdenes del conde pasará a servir a Mufí, señor del Castillo de Roca Azul), la muchacha decide esconder su rostro tras un yelmo y ocultarse entre la tropa cristiana que acude a sitiar el castillo siguiendo las órdenes de la reina Isabel. En el camino se reunirán con el conde Don Diego de Peñanegra, al mando de otros cien soldados. Tras arduas escaramuzas, cada uno conseguirá su objetivo: Doña María acabará con Alí al clavarle una espada en el pecho, los cristianos conquistarán todas las tierras y castillos que quedan todavía en posesión de los moros, hasta lograr finalmente la rendición de Boabdil (Abd Allah), y, lo que a la postre es más importante, los dos jóvenes se enamorarán y cerrarán así su particular capítulo de penurias. Un esquema muy sencillo, al más puro estilo del folletín decimonónico, que integra todos los elementos necesarios para entretener: drama (con altas dosis de tragedia), amor y aventuras. Tal vez la buena acogida del cuaderno o la debilidad del joven Gago por ese tipo de historias harán que decida presentar a Valenciana un proyecto de similares características aunque diseñado como un serial de «continuará». De esos mimbres nacerá una de las historietas más importantes de la posguerra española, *El Guerrero del Antifaz*.

El Guerrero es en realidad Adolfo de Moncada, hijo del conde de Roca, la mujer del cual fue secuestrada –ya embarazada– por el reyezuelo árabe Alí-Kan, quien al enterarse, poco después, del estado de buena esperanza de la rehén creyó que el bebé era suyo. El joven fue criado en la tradición islámica y combatió bravamente contra los cristianos, pero cuando a los 20 años descubre el secreto directamente de labios de su madre decide abandonarlo todo para luchar «por la cruz» de forma anónima. Atormentado por su pasado, por sus acciones equivocadas guerreando contra los fieles de la religión verdadera (su cambio de creencia es, de nuevo, asombroso), decidirá esconder su vergüenza tras una máscara («Muchos cristianos me reconocerían y solo verían en mí al hijo de Alí que les hizo daño y debe ser

castigado», admite en *El torneo del odio*).

108, 109 y 110. El cuaderno *El juramento sagrado* será el precedente directo de *El Guerrero del Antifaz*. En este cuaderno ya estarán presentes algunos de los hilos argumentales que Gago desarrollará en su obra principal. La tira inicial (108) son las primeras viñetas, en las que se ubica temporal y geográficamente la historia. Una de las escenas más importantes será esta particular recreación (109) del cuadro de Francisco Pradilla *La rendición de Granada* (1882). La tira inferior (110) supone el desenlace de la obra, en el que todas las tramas quedan cerradas.

El problema de la identidad es también otro de los tópicos dominantes en la literatura popular y particularmente en la folletinesca. Son numerosos los relatos en los que el héroe ignora cuál es su auténtica identidad. Un cambio de bebés en las cunas, una confusión fortuita, un error, la mala fe o la violencia le pueden hacer cargar a uno con un fardo que no le corresponde: unos padres –padre o madre; padre y madre– que no son los auténticos; un hogar que no le pertenece. Generalmente hay indicios progresivos que alertan al héroe de esa identidad errónea o confusa. Cuando ese descubrimiento revela la auténtica cuna –la menesterosa Fleur de Marie era en realidad una

princesa en *Los misterios de París*, la obra más popular de Eugène Sue–, entonces el lector o el héroe aceptan finalmente la evidencia de los hechos: esos no son mis padres. A este sentimiento fantasmagórico, Sigmund Freud lo denominó novela familiar, pero ya desde Aristóteles dicha teórica de intriga basada en la identidad descubierta era conocida como agnición o anagnórisis.

111 y 112. En el cuaderno número 4 –*El torneo del odio*–, Adolfo de Moncada reconocerá ante Ana María la principal razón de su enmascaramiento. Sin embargo, su identidad secreta será conocida por los lectores desde el principio.

Ahora bien, también en este sentido el caso del Guerrero de Gago es muy peculiar. Si seguimos la definición de agnición que plantea Umberto Eco[5] –«el reconocimiento de dos o más personas, que puede ser recíproco, o unidireccional»–, resulta difícil encajar en dicha categoría el descubrimiento

de Adolfo de Moncada. Principalmente porque, desde el principio, el lector y el propio protagonista conocen el secreto que se esconde tras el antifaz, y muy pronto otros muchos personajes conocerán la personalidad real del enmascarado. No hay ningún tipo de revelación inesperada, que es el otro término que Eco maneja en esos «Apuntes para una teoría del reconocimiento». Como mucho un desenmascaramiento voluntario por parte del propio Guerrero ante algunos de sus enemigos, y no con el fin de sorprenderlos, sino con el de enmendar sus errores de juventud. La duda que nos plantea esa particularidad del personaje de Gago es si el hecho de revelar el auténtico nombre del héroe –a los lectores y a los propios personajes– es una decisión argumental del autor o un elocuente ejemplo de su incapacidad para manejar con tino los trucos de la novela popular.

En cualquier caso, a ese grave martirio habrá que añadir la no menos dolorosa muerte de su madre, víctima de un mandoble de Alí-Kan, que iba dirigido a él mismo. De ese modo perseguirá, por un lado, redimir sus pecados y, por otro, la venganza por el asesinato de la condesa. Conocedora desde el principio de esa particular tragedia es la doncella Ana María, dueña del corazón del Guerrero e hija del conde de Torres (resulta llamativo que todos los nobles sean condes), señor de unos dominios cercanos a Alicante que lindan por el sur con las tierras musulmanas de Alí-Kan y por el este con el señorío del conde de Roca, quien, para complicar más la trama, también es sabedor de las andanzas de su hijo, cuya existencia desconocía y a quien tardará algún tiempo en aceptar como tal.

Las similitudes con *El juramento sagrado* son numerosas. Desde aspectos anecdóticos, como que ambos villanos se apoden Alí, hasta rasgos más significativos: la venganza y el amor como principales motivaciones de las acciones de los personajes, la conversión de una religión a otra con suma facilidad, el enmascaramiento de los protagonistas (reminiscencia, también, del cómic clásico norteamericano) o la ubicación temporal de las dos historias durante el reinado de los Reyes Católicos, uno de los periodos históricos más reivindicados por el franquismo en su intención de identificar la génesis de España como nación y cuya simbología heráldica influyó en la de Falange Española. A pesar de que esta pretensión no duda en retrotraerse hasta los inicios de la Reconquista[6] en su búsqueda del pasado imperial, es indudable que la unión de las dos coronas (identificada al mismo tiempo como una unidad nacional, territorial, política y religiosa), además de la conquista de Granada y el descubrimiento de América, son episodios clave en

este sentido.

113, 114, 115 y 116. En la primera página de la colección del Guerrero (imágenes 113, 114 y 115), el padre del héroe, el conde de Roca, visita a Doña Ana María, su vecina, para hacerla partícipe de su triste historia. Gago no nos hace esperar demasiado para dar a conocer el contexto en el que se va a desarrollar la saga de Adolfo de Moncada. Mucho más adelante, en cambio, nos enteraremos de la ubicación geográfica del Condado de Torres (116), eso sí, directamente de labios del propio protagonista.

En la decisión por parte de Gago de situar allí sus relatos se ha percibido un afán propagandístico indirecto que «transfiere a la Edad Media todos los ideales del nuevo régimen».[7] Intención esta, ya fuera consciente o inconsciente, comprensible si consideramos la insistencia de las autoridades y los educadores en la rehabilitación constante de esa etapa gloriosa de nuestra

historia («el momento designado por la Divina Providencia para que España comience a desarrollar su gran misión histórica», según el manual de Edelvives para el primer curso de bachillerato de 1940); comprensible, en fin, si consideramos la influencia que esa actitud oficial pudiera tener sobre un joven autor de no más de 18 años, con una ilusión enorme por publicar sus páginas y ganarse la vida dibujando. Del mismo modo habría que sumar otros factores, como el evidente deseo por parte de los editores de congraciarse con los censores responsables para que estos facilitaran la distribución del tebeo en cuestión,[8] o los gustos e intereses del propio Gago, quien desde el principio confesó que la inspiración para *El Guerrero del Antifaz* la encontró en la novela de Rafael Pérez y Pérez *Los cien caballeros de Isabel la Católica* (1934).

Pérez y Pérez cuenta la historia de dos donceles, Don Íñigo de Hervás y Don Hernán de Zúñiga, deseosos de convertirse en caballeros de la corte de la reina Isabel, conformada por representantes de las cien principales familias del Reino de Castilla. Para lograr tal fin entran a formar parte como escuderos del ejército que se está preparando para la toma de Granada y los territorios que todavía permanecen en manos sarracenas. Sin embargo, los dos jóvenes persiguen, al mismo tiempo, otras metas tan dignas de admiración o más. Don Íñigo, por un lado, busca el perdón para su padre, Don Pedro de Hervás, conde de Logrosán, el cual años antes había combatido del lado de la Beltraneja frente a la futura reina, decisión de la que se arrepiente y que le ha costado el exilio y la penitencia para él, así como la vergüenza para su familia. Por su parte, Don Hernán desea convertirse en caballero para así desposar a Guiomar, hija de Don Pedro y hermana de Don Íñigo, miembro, pues, de una familia repudiada por todos. En medio de esa marabunta de sentimientos y traumas desfilan toda una serie de caracteres muy tópicos, dignos de la tradición folletinesca (no faltan, tampoco aquí, los personajes que ocultan su rostro, aunque sea momentáneamente, tras un antifaz), amén de figuras históricas como Garcilaso de la Vega o Gonzalo Fernández de Córdoba, el Gran Capitán. En el bando enemigo, Boabdil tiene su papel, pero destaca por encima de todos Cid Yahiya, príncipe de Baza, Almería y la Alpujarra, convertido al cristianismo bajo el nombre de Don Pedro de Granada tras la pérdida de sus señoríos originales.

117. Cubierta de la popular novella *Los cien caballeros de Isabel la Católica*, de Rafael Pérez y Pérez. Manuel Gago reconoció dicho libro como una de las principales influencias argumentales de su famosa saga *El Guerrero del Antifaz*.

Ese escenario a medio camino entre la realidad histórica y la ficción romántica será el punto de partida de la principal obra de Manuel Gago, situada en una Edad Media falseada por el drama y la aventura, tergiversada por los propios mecanismos de la fábula, del cuento, de la leyenda, y azuzada por los principios rectores de la sociedad del momento: Dios, patria, orden. Gago es consciente desde el principio de que ese moribundo siglo XV que él retrata en sus historietas no se corresponde demasiado con la historia, empezando por la ambientación (todos los personajes, cristianos o musulmanes, árabes, castellanos, turcos o italianos, hablan la misma lengua), los decorados (las fortalezas sarracenas son castillos de piedra vieja, con almenas, pasadizos secretos, cámaras de tortura y calabozos, que contrastan con los palacetes cristianos engalanados con cuadros que cuelgan de las paredes, cortinas, candelabros y mesas de madera trabajada), las vestimentas (corazas, cotas de malla, blasones) o las armas, correspondientes a tres siglos atrás (todavía se celebran típicos duelos de caballeros con lanzas largas), y acabando por las situaciones. Las escaramuzas entre cristianos y musulmanes son constantes, las razias, las incursiones en territorio enemigo, así como la constancia y la fiereza de los enfrentamientos, que nada tienen que ver con una península ibérica reconquistada casi en su totalidad. Nada de ello se corresponde con la etapa de transición entre el Medievo y la Edad Moderna,

en la que supuestamente, y tal y como reza la introducción de los primeros cuadernos, se enmarcan las andanzas del Guerrero. El descubrimiento del nuevo continente está a la vuelta de la esquina, y en la patria del susodicho héroe permanecen vivos los reinos de taifas y el último reducto de la dinastía de los Nasrides queda todavía muy lejos de su guarida y de los dominios de Alí-Kan. Aun situando las andanzas de Adolfo de Moncada en el contexto de la guerra de conquista iniciada en 1482 con la toma de Alhama, y que se prolongó durante diez años –«una cruzada también, donde el heroísmo, el espíritu de aventura, el sentimiento religioso y nacional podrán desplegarse»–,[9] se percibe, ciertamente, una flagrante adulteración histórica. No hay mención alguna a Granada hasta más de la mitad de la saga, ni a la situación de la guerra. En el cuaderno 363 –*Nuevas aventuras*– un cuadro de texto aclara: «Desde la reciente expulsión de los moriscos, los castillos han perdido su antigua importancia, los soldados emplean sus brazos y sus armas en la conquista de las Indias y del sur de Italia». Tampoco hay mención a la dimensión épica de tal empresa. La dejadez, la incapacidad o la imposibilidad del autor a la hora de documentarse sobre un escenario histórico concreto que le atrae especialmente pero que desconoce (las fuentes susceptibles de ser consultadas entonces le aportarían a buen seguro información muy sesgada), así como la imagen irreal propagada por la cultura oficial acerca de la Reconquista (definida por el pedagogo franquista José Monge y Bernal como «la empresa más gigantesca que registran las páginas de la Historia Universal») y la unidad de la nación («unidad de destino en lo universal») son las principales causantes de la distorsión.

118. Cubierta del cuaderno número 363, titulado *Nuevas aventuras*. Fascículo que marcará – según Pedro Porcel– el inicio de la segunda etapa de la saga. En el capítulo anterior se habían cerrado con éxito los principales hilos argumentales planteados desde la primera entrega: la captura de Alí-Kan, el restablecimiento del buen nombre del héroe y la obtención del deseado amor de

Doña Ana María.

Aunque existe cierta preocupación por incluir detalles de verismo cotidiano (los personajes necesitan alimentarse y descansar, se aprovisionan a conciencia antes de partir) y de respeto a la continuidad de la saga, «la serie», afirma Antonio Altarriba, «renunciará a verosimilitudes históricas en beneficio de la intensidad de los argumentos».[10] Una deformación esta muy típica de los tebeos de aventuras, entendida, además, como uno de los principales hallazgos temáticos de los cómics americanos[11] y derivada de la nula intención pedagógica de la mayoría de ellos. Tres cuartos de lo mismo sucederá cuando el Guerrero parta hacia tierras lejanas e inicie sus aventuras marítimas lejos de su patria en pos de Alí-Kan (alrededor del cuaderno 66, *El pirata negro*). Los conocimientos de Gago acerca de los lugares que visita (cuando está fuera de la península ibérica, sí se hace referencia a localizaciones geográficas concretas: Túnez, Venecia, Constantinopla, etc.) o de los medios de transporte que utiliza su personaje (las naves de los cristianos y de los musulmanes son exactamente iguales, solo se diferencian por el anagrama de sus velámenes, la cruz y la media luna) son muy limitados y los utiliza según las necesidades narrativas. No pretende ser fiel a la realidad, sino urdir una trama aventurera que crezca número a número y que no se detenga.

119, 120, 121, 122. El austero y clásico exterior de los castillos (119 y 120) –con almenas de líneas rectas, torreones y puestos de vigía– contrasta con unos interiores renacentistas, donde todo son visillos, cortinajes y colchas floreadas (121 y 122).

Para entonces su personaje era ya muy conocido. Desde 1946 se editaba anualmente un almanaque con historietas independientes, la tirada de los cuadernos había aumentado considerablemente pese a su irregular periodicidad (más adelante se normalizaría, primero como quincenal y después semanalmente) y su precio había subido de los 75 céntimos iniciales a 1,25 pesetas en algo más de tres años. Esa constante demanda de aventuras había transformado también el formato de presentación: si hasta la entrega número 54 se publicaban 16 páginas de 17 x 24 centímetros, más cubierta y contracubierta (con los interiores de estas en blanco), a partir del 55 se pasó a 10 páginas, incluyendo en este ejemplar los interiores dibujados de la cubierta y la contracubierta. Se pretendía así aprovechar mejor las páginas ya que se incluyó una tira más por cada plancha (de dos a tres) y una viñeta más por cada tira (de tres a cuatro), empequeñeciendo los dibujos, pero incluyendo más dosis de aventura por cuaderno. Esos cambios, acumulados al trabajo de Gago en otras series de la misma editorial (entre las que destacaban *El pequeño luchador*, *El pequeño enmascarado* o *Purk, el hombre de piedra*), para las que contaba con la colaboración de su hermano Pablo y sus cuñados, Miguel y Pedro Quesada, hicieron que a la larga se resintiera la presentación final de su trazo, menos detallista, más simplificado y grueso.

123 y 124. Los barcos moros (123 y 124) son exactamente iguales que las carabelas cristianas, lo único que los diferencia es el emblema del velamen: la media luna. Un símbolo que llevarán todos los bajeles mahometanos, da igual que sean piratas o no.

Por los mismos problemas que hemos señalado en el capítulo dedicado a Roberto Alcázar, no está clara la fecha de salida de la serie *El Guerrero del Antifaz*. Las diferentes fuentes consultadas sitúan el punto de partida entre 1943 y 1944, incluso hay quien se atreve a señalar una datación exacta para la aparición en los quioscos del primer cuaderno, el 24 de octubre de 1944.[12] Sin embargo, aquí nos decantamos por la explicación aportada por Antonio Lara en el volumen *Tebeos: Los primeros 100 años*:

> Es posible que no haya contradicción entre ambas fechas, puesto que la difusión de los tebeos debía ser muy irregular en la primera época y pudo muy bien haber aparecido antes en Valencia y su comarca y esperar unos cuantos meses o un año, antes de ser difundido en otras regiones.[13]

De cualquier manera, pronto encontró su público fiel, consolidándose entre una amplia oferta de tebeos y obligando a su autor a trasladar su residencia de Albacete a Valencia. Las razones de su éxito hay que buscarlas, a nuestro modo de ver, en la hábil traslación de los cimientos argumentales de la literatura popular a la historieta (la identidad verdadera, el deseo de venganza, el maniqueísmo, el amor imposible, los secretos del pasado) que, evidentemente, tienen su reflejo en la vida cotidiana de la posguerra, cuando se hacen patentes las brutales consecuencias de una Guerra Civil que había acabado solo cinco años antes: la cruel división entre vencedores y vencidos,

la miseria y el hambre, la represión, el odio, la intransigencia y el revanchismo.

125. Cubierta de una de las entregas de *El pequeño luchador*, otra de las series de Gago que lograron triunfar en la década de los cuarenta. Gago simultaneó, durante varios años, la autoría de diferentes títulos de cuadernos de aventuras para Editorial Valenciana.

El antifaz

Pedro Porcel, uno de los mayores expertos en la historieta valenciana y a quien hacemos referencia constantemente, divide la serie en tres etapas en virtud de diferentes criterios que a la postre se concretan en el contenido temático y estético del tebeo. La primera, y más extensa, abarcaría hasta el cuaderno número 362 (aproximadamente desde 1943 hasta 1958); la segunda, mucho más corta, entre 1958 y 1961, momento en el que Gago, hastiado, abandona la serie, y la tercera, de 1961 a 1965, fecha de clausura de la colección, que recoge tanto el trabajo de sus sustitutos (el guionista Vicente Tortajada y el dibujante Matías Alonso), como el posterior retorno de Gago en el ejemplar número 501.

La elección del fascículo 362 (*Retorno feliz*) para cerrar el primer periodo no es baladí. En él se produce una de las escenas más esperadas, el definitivo enlace nupcial entre Adolfo de Moncada (cuyo nombre ya había sido rehabilitado treinta cuadernos antes por los monarcas y el tribunal por ellos asignado) y Ana María, a la postre conde de Roca y condesa de Torres, respectivamente. Esa será una de las contadas ocasiones en que podremos admirar el verdadero rostro del héroe, sin antifaz ni otros artilugios. Anteriormente solo lo habíamos visto de manera fugaz, la mayoría de las veces como parte del juego de identidades que el uso de la máscara suponía, por ejemplo, cuando el Guerrero necesitaba hacerse pasar por moro para

infiltrarse entre las líneas enemigas (aunque también se disfrazará de moro, o sea, se pondrá el turbante, dejándose colocado el antifaz en *En el palacio del Emir*, n.º 150). Así lo hace en *Un duelo impedido*, alcanzando su objetivo al colarse en la fortaleza de Alí-Kan sin que nadie le reconozca (pues como bien dice Vázquez de Parga, «su fama era inseparable del antifaz») y eso que estuvo durante mucho tiempo luchando al lado de los que ahora combate. También el malvado Alí, posiblemente el individuo más buscado de la cristiandad, logra despistar a sus guardianes en el cuaderno 128 (presentado con el elocuente título de *Alí-Kan escapa*); le basta con cambiarse de uniforme para pasar desapercibido. Porque esa es otra, los soldados tanto de un bando como del otro llevan uniforme, consistente en una cota de malla, unos pantalones que dejan las piernas al aire y el casco, o el turbante, según el caso, con el correspondiente anagrama, de nuevo la cruz o la media luna.

126. Fragmentos seleccionados del cuaderno número 362 –*Retorno feliz*–, conclusión de la primera, y más interesante, etapa de la serie. El reconocimiento por parte de los Reyes Católicos a la

labor desempeñada por el Guerrero y el enlace de este con Ana María pondrán el punto y aparte.

127. Para poder infiltrarse en la fortaleza del Emir –*En el palacio del Emir*, fascículo número 150– Adolfo de Moncada se disfrazará de musulmán, con turbante incluido. Aunque sin deshacerse de su inseparable antifaz.

128. Alí-Kan utiliza la misma estratagema para escapar con éxito de sus captores, en el cuaderno 128 –*Alí-Kan escapa*–. Lo único que tiene que conseguir es un uniforme reglamentario de cristiano: casco, malla y la cruz sobre el pecho.

129. Aquí, en cambio, Adolfo ha perdido su antifaz, y corre, raudo y veloz, a conseguir uno nuevo. Casualmente la bella Zoraida será quien se lo confeccione.

Esas indumentarias los igualan entre sí, los despojan de identidad, de individualidad, son como los extras de las grandes superproducciones. Muchas veces, la única manera de identificar a determinados personajes es o bien por lo que dicen (las referencias a Alá por parte de los moros son continuas), o bien por algún rasgo físico genérico (la forma de la barba o el pelo; en el bando musulmán los únicos que llevan perilla son los jefes y todos la llevan) o concreto (el parche de Harúm, la diadema de flores de Aixa o el

pañuelo de la mujer pirata). Al inicio de la serie, el todavía primitivo estilo de Gago dificulta sensiblemente la distinción de algunos de los principales personajes, se puede decir que su trazo los asemeja enormemente. El conde de Torres (progenitor de Ana María) y el conde de Roca (padre del Guerrero) son exactamente iguales: de mediana edad, morenos, con media melena, bigote y perilla; el capitán Rodolfo, heroico combatiente cristiano enamorado también de la condesita, y cuyo hermano fue asesinado en combate por el Guerrero cuando este se creía hijo de Alí-Kan, se confunde con el resto de la tropa; a Hixem, aliado circunstancial del Guerrero, robusto y pulcramente afeitado, solo lo reconocemos por el contexto de las escenas en las que aparece.

130, 131, 132 y 133. De izquierda a derecha: conde de Roca, padre de Adolfo de Moncada, el Guerrero del Antifaz; conde de Torres, progenitor de Ana María, máximo opositor al enlace entre su hija y Adolfo; capitán Rodolfo, lugarteniente del conde de Torres, modelo estético del resto de la tropa cristiana; Hixem, traidor a la causa musulmana por su amor a Zoraida.

Gago, como Eduardo Vañó (dibujante mucho más limitado, que entró en el negocio de los cómics a una edad más avanzada y de casualidad), es un artista de formación autodidacta, con escasa experiencia y pocos referentes, que desconoce u obvia la tradición previa y cuya evolución es fruto de horas de trabajo frente al tablero. Narrativamente abusa de los textos de apoyo en los cambios de escenario, tiene muchas dificultades también con los cambios de plano, desconoce las onomatopeyas, y la utilización que hace de los signos de admiración y de los globos de pensamiento es tosca y no se integra en la viñeta. Poco a poco, y a medida que la colección avanza, el creador del Guerrero va encontrando una estética propia que se desliga de sus influencias principales por él reconocidas, las de Alex Raymond, el creador de *Flash Gordon*, Ray Moore –artífice de *The Phantom* (conocido en España como *El Hombre enmascarado*)– y el catalán Emilio Freixas. Paradójicamente, esa significativa mejoría se verá interrumpida, como hemos señalado con anterioridad, por la sobreproducción a la que estará sometido debido al éxito que irán cosechando muchas de sus posteriores creaciones para la Editorial Valenciana, sello con el que seguirá trabajando casi en exclusiva hasta su jubilación (si exceptuamos una episódica colaboración con el editor barcelonés Toray). Su extraordinario volumen de producción –más de 27.000 páginas–, repartiendo su tiempo entre cuatro o cinco series al mismo tiempo, lo empujará a una «merma de la riqueza de su iconografía de personajes, que han de reducirse progresivamente a puros esquemas casi intercambiables».[14]

También la faz de Adolfo de Moncada es en principio irreconocible, aunque posteriormente va adquiriendo su identidad. De hecho, la primera ocasión que tuvimos de conocerle nos fue presentado sin máscara alguna. Fue, como es lógico, en la primera entrega, titulada simplemente *El Guerrero del Antifaz*, cuando su verdadero padre, visitando a la hija de su vecino, le relata el extraño encuentro con un joven que dice ser su hijo y que le reveló lo que había sucedido con su desdichada esposa, secuestrada tiempo atrás por el malvado Alí-Kan. A renglón seguido, ya le veremos a lomos de su fiel corcel Centella empujado por sentimientos tan mundanos y comunes como el odio y la venganza. Sin embargo, él no es un hombre común. Conoce su poderío, tiene una enorme confianza en sí mismo y está seguro de su

capacidad de combate, de su destreza y habilidad (Zoraida, una antigua odalisca del harén de Alí-Kan, enamorada perdidamente de él, le confiesa su mayor temor: «Tuve miedo a que te hiriese ese moro, guerrero mío». «Pudo haber ocurrido, pero es difícil». *Lucha en el abismo*, n.º 18). Es fuerte (su dentadura es capaz de sostener la espada mientras pasa de rodillas por un estrecho túnel o se desliza por una liana, hablando también sin problemas), fornido, audaz, algo socarrón (se burla muy a menudo de la manera de luchar de sus enemigos con un «No sabéis luchar. No, no se hace así»), educado y valiente. No duda en enfrentarse a enemigos en grupo, a leones («No… ese leoncito no bastaba para dejarme herido») y a cualquier otro peligro, y no solo para salvarse a sí mismo, sino también para salvar a los demás. Pese a su noble cuna, se comportará como un soldado más y no cree en los privilegios; sin embargo, todo ello le reportará pocos reconocimientos y ninguna recompensa. Sí se le admira, entre unos y otros, por su fuerza, su habilidad física, su valentía, su gallardía. «No siento amistad por ese hombre, aunque reconozco que es noble y valiente», piensa Hixem para sus adentros; «Nuestro señor es muy poderoso, más ese guerrero…», musita uno de los vasallos de Olián, hijo de Motamid. «Sí», le contesta el otro, «ese enmascarado lo es tanto como él o más» (*Fuga desesperada*, n.º 16).

134. Primera cubierta de la popular saga de *El Guerrero del Antifaz*. El esquema de presentación es el mismo que el de los tebeos de Roberto Alcázar: una división en viñetas con los momentos más impactantes del cuaderno, acompañados por los retratos de los principales personajes. En este caso el mismísimo Guerrero arriba, Alí-Kan a la izquierda y Ana María a la derecha. Poco a poco ese diseño daría entrada a una estética y presentaciones más actuales y acordes con los tebeos de aventuras modernos.

135, 136 y 137. El Guerrero es un caballero valiente, sabedor de su gallardía y de su habilidad como combatiente (izquierda), que es admirado por propios y extraños. El ejemplo pertenece a *Fuga desesperada* (centro y derecha).

Pero siempre existirá la desconfianza por parte de los cristianos cuando conozcan su historia (aunque no de todos: «Me basta saber que sois un defensor de los Reyes», le confiesa el conde de los Picos. *Olián el feroz*, n.º 8). Es elocuente en este sentido la dramática escena (*La perfidia de Alí-Kan*, n.º 127), observada por las dos mujeres que más le aman (Ana María y Zoraida) y por su fiel escudero Fernando, en la que un grupo de nobles cristianos pretende hacerle pagar sus pecados de juventud después de que él haya descubierto ante ellos su identidad. «¡Tú asesinaste a mi hermano, bergante, y yo te vi hacerlo!», le espeta el capitán Rodolfo, a lo que otro añade: «¡Mi hijo también cayó frente a ti, voto a bríos!». Él se defiende con elocuentes palabras: «Jamás maté por la espalda. Luché frente a frente siempre», y acaba reafirmando su personalidad: «¡Yo no soy hijo del

malvado Alí-Kan!». «¡Tú mismo lo has confesado! ¿Acaso no eres tú aquel rapaz de que has hablado?», le increpa uno de los señores señalándole con el dedo en alto. «En efecto, caballeros», reconoce Adolfo, «soy el hombre que, creyéndose hijo de Alí-Kan, luchó contra los cristianos». Uno de ellos, que ya ha guardado la espada que venía blandiendo unas pocas viñetas antes exclama: «¡Y a nosotros no nos consta que vuestra historia sea verídica!». A lo que el otro caballero apuntilla: «¡Es un renegado! ¡Un matador de hombres!».

138. Cubierta original del cuaderno n.º 127.

ESCUCHAD UNA HISTORIA; LA SEÑORA DEL CONDE DE ROCA FUÉ RAPTADA POR ALÍ KAN Y OBLIGADA A SER SU FAVORITA
¿Y BIEN?
OCHO MESES DESPUÉS DE ESTE HECHO, LA SEÑORA CONDESA DE ROCA TUVO UN NIÑO, QUE ALÍ KAN CREYÓ SUYO; PERO QUE ELLA SABÍA MUY BIEN NO ERA ASÍ
¿A QUÉ VIENE TODA ESA HISTORIA? ¿ACASO SOIS VOS ESE NIÑO DE QUE HABLAIS?
¿VUESTRA HISTORIA ES MUY FANTASTICA/ SEGUID
AQUEL NIÑO CRECIÓ CREYENDO QUE SU PADRE ERA ALÍ KAN Y LUCHÓ CONTRA LOS CRISTIANOS...
¡HUM!
CUANDO EL HIJO DE LA CONDESA TUVO VEINTE AÑOS, LA MADRE LE REVELÓ EL SECRETO DE SU VIDA
¡APUESTO A QUE VOS SOIS AQUEL CHICO!
AÚN NO HE TERMINADO, CAPITÁN

6
LA CONDESA LE DIJO QUE ERA HIJO DEL CONDE DE ROCA, LO CUAL HABÍA OCULTADO AL REYEZUELO MORO PARA QUE ÉSTE NO LE MATARA. ALÍ KAN DIÓ MUERTE A LA INFELIZ MADRE, PUES, SORPRENDIÓ LA CONVERSACIÓN DE AMBOS, Y EL HIJO HUYÓ DESPUÉS DE HERIR AL SUPUESTO PADRE
ANA MARÍA, SARITA, FERNANDO Y ZORAIDA OYEN CON ANSIEDAD LAS PALABRAS DEL GUERRERO.
¡HUM! AHORA LO ACABO DE COMPRENDER TODO... ¡PERO MI SEÑOR ES EL MÁS NOBLE CABALLERO!
NOSOTROS NO LO DUDAMOS, FERNANDO, PERO, ¿Y LOS DEMÁS?
NO LE CREERÁN, ESTOY SEGURA. NO DEBIÓ DESCUBRIRSE... PERO TAL VEZ SEA MEJOR ASÍ
EL SUPUESTO HIJO DE ALÍ KAN LLEGÓ HASTA EL CONDE DE ROCA CON EL ANILLO QUE ELLA LE DIERA, EL CUAL RECONOCIÓ EL NOBLE, PERO...
EL GUERRERO DEL ANTIFAZ SE DESPOJA DEL CASCO Y LA MÁSCARA.
...ÉL DUDÓ SI EFECTIVAMENTE LE CONTABA LA VERDAD... ENTONCES, CABALLEROS, SURGIÓ EL GUERRERO DEL ANTIFAZ, LUCHANDO CONTRA LOS MOROS PARA LAVAR SU INOCENTE CULPA

139, 140 y 141. En esta página y las dos siguientes se reproduce una de las escenas más impactantes de la primera etapa de la serie, acaecida en el cuaderno número 127 *–La perfidia de Alí-Kan–*, en la que Adolfo se enfrenta a los reproches de los caballeros cristianos. Debido al mal estado de conservación de los materiales originales consultados, hemos decidido escanear las imágenes a partir de la selección de ilustraciones realizada por Francisco Tadeo Juan en su volumen *Análisis de una obra maldita: El Guerrero sin antifaz.*

Desgraciadamente, esa acusación la vendrá arrastrando a lo largo y ancho de toda la primera etapa de la serie, y en cierto modo lo que el Guerrero busca, además de dar muerte al hombre que desgració su vida, es verse

integrado entre los suyos, olvidar su pasado («Además debo purgar lo que hice creyéndome hijo de él». *Hábil estratagema*, n.º 13). «Su origen de antiguo luchador de un bando equivocado, al que fue llevado por engaño, ¿no sugiere el deseo de cambio y arrepentimiento del que –sinceramente o no– hicieran gala en los años de posguerra tantos anteriores simpatizantes de los derrotados?», se pregunta Porcel.[15] A lo que Juan Antonio Ramírez, en un extenso e interesantísimo estudio sobre los grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de posguerra, responde:

> El Guerrero es un desclasado, un hombre que ha roto sus raíces históricas (su infancia, su adolescencia…) para enfrentarse en su vida adulta con todo lo que defendía. Estos valores, recientemente asumidos, exigen dejar de ser lo que se ha sido, enmascararse. En cierto modo, la historia del Guerrero es la historia idealizada del arribista, el ejemplo mítico que justifica tantas y tantas rupturas (queridas, consentidas, o no) con un pasado no lejano.[16]

Sin ir más lejos, el padre de Manuel Gago, militar de profesión, fue internado tras la guerra en la prisión provincial de Albacete por mantenerse fiel a la República durante la contienda civil, una cárcel, explica Francisco Moreno, que «pronto quedó abarrotada».[17] A buen seguro esa experiencia influiría en el joven artista y en su manera de reflejar, en sus historietas, el mundo que le rodeaba. Como hijo de represaliado, desde bien joven tuvo que buscarse el sustento y, hasta recalar finalmente en Valencia, residió en Valladolid, Madrid y Albacete, donde precisamente fue ingresado en un sanatorio a causa de una tuberculosis. Manuel Gago era, evidentemente, muy joven para querer «olvidar su pasado»; sin embargo, conocía de cerca las consecuencias de haber luchado en el bando «equivocado», como su personaje. Su trabajo se ve contaminado por el día a día, por la educación recibida, por las experiencias vividas, por la mentalidad impuesta, por la cultura oficial. Y por la religión. No hemos de ignorar que los cambios de bando en los tebeos del Guerrero suponen una conversión religiosa profunda y sincera.

Cid Yahiya cambió de fe en *Los cien caballeros de Isabel la Católica*; también Alí en *El juramento sagrado*, aunque esta fuera una falsa conversión. Adolfo de Moncada, alias el Guerrero del Antifaz, abandonará su educación coránica para reconocer al Dios cristiano como el Dios verdadero no por una revelación divina, sino por motivos mucho más humanos. Y no será el único que siga ese camino. En el fascículo número 300 (*El castigo de Alí-Kan*), tal vez para celebrar el acontecimiento, viviremos un momento insólito, la apostasía del malvado Alí-Kan. El peor y más sanguinario villano de toda la

serie, personificación de la meta vengadora del héroe, su principal razón de lucha, pasa a ser un cristiano penitente. Refugiado en un template olvidado se hizo con la biblioteca personal del eremita que allí residía y que le curó de sus heridas, y de golpe, tras una trascendental conversación teológica, vio la luz: «Y he leído a escondidas los libros sagrados del ermitaño», confiesa, «¡y he creído en Dios, en Jesucristo que fue hombre y murió para redimirnos!, ¡para redimirme también a mí!». Si esa confesión no fuera suficiente, la siguiente viñeta no deja lugar a dudas: «Durante el resto de mi vida llevaré esta cruz a hombros y recorreré los caminos implorando caridad para hacer penitencia».

142, 143 y 144. La increíble conversión del malvado Alí-Kan se produce en el cuaderno número 300 *–El castigo de Alí-Kan–*.

El visible enaltecimiento de los valores religiosos durante toda la colección llega en esta escena a su punto culminante (y posiblemente el más ridículo), y no únicamente por el sincero arrepentimiento del moro, sino porque al mismo tiempo libera al Guerrero de la penitencia de la venganza (su objetivo último y verdadero, su principal motivación, mucho más que la defensa de la cristiandad o la reconquista de los territorios ocupados), le evita las consecuencias morales derivadas del asesinato de su padre putativo, un

particular parricidio que parecía el desenlace natural de esta moderna tragedia. Hasta ese momento, y también después, el héroe enmascarado no dudará en matar a todos aquellos contrincantes que la censura le permita, pero dichos cadáveres no tendrían el mismo peso que el de Alí-Kan. Y de ese modo, al recibir el mahometano el bautismo, automáticamente pierde, en una evidente muestra del poder redentor de la religión, su condición de malvado, ya no es un rival, su actitud en el pasado ha sido perdonada (lo cual no sucede con el propio Adolfo, quien ha de purgar su culpa para que el ritmo trepidante de la serie no decaiga). Aunque no todos los árabes son malos (ahí están los hermanos Kir, Zoraida, el Pirata Negro –quien también renunciará al Islam por el amor de Beatriz– o los honrados caudillos árabes que, invitados a un torneo en *El torneo del odio*, se niegan a guerrear contra los cristianos: «Habrás de atacarle solo con tu gente, Alí, nosotros vinimos como espectadores del torneo, pero no como guerreros»), ni todos los malos son árabes (el capitán Rodolfo atentará contra la vida del Guerrero en más de una ocasión; Hernán de Torrecilla, primo de Adolfo, usurpará el condado de Roca a su legítimo propietario matando al conde de Torres con la intención de hacerse también con sus tierras), no hay duda de que la diferencia de credo es a menudo insalvable, y que el enemigo principal que se debe derrotar son los musulmanes.

¿Quiere esto decir que *El Guerrero del Antifaz* es un tebeo racista? Así lo entienden, por ejemplo, Luz García Castañón[18] y Sebastiá Roig: «La superioritat racial i moral de la població cristiana també era un lloc comú, contrastant amb el menyspreu cap als col·lectius àrabs i jueus».[19]

Sin embargo, las razones que aducen para calificarlo de ese modo parecen el resultado de una lectura un tanto superficial. Es evidente que en una historieta infantil en la que el héroe es un soldado cristiano en plena reconquista el rol maligno lo han de asumir los musulmanes, y más si tenemos en cuenta que para entonces la figura del antihéroe (el protagonista cuyas motivaciones no son demasiado claras, que ha renunciado a sus valores como forma de rebeldía contra una sociedad que no entiende) no existía en la tradición del cómic español. Desde el principio debía quedar claro quién era el bueno y quién el malo. Pero además cabe insistir en una idea que ya hemos apuntado más arriba: la principal fuerza que empuja al Guerrero a luchar y a seguir adelante no es acabar con el Islam o batallar contra los infieles, sino redimir sus pecados de juventud vengándose de Alí-Kan («Si ellos se hubieran mostrado pacíficos –le dice a Harúm en referencia a los soldados de

este–, nada les hubiera sucedido», pero se vio obligado a acabar con ellos porque le impidieron apresar a Alí-Kan. *Prisioneros de Harúm*).

145 y 146. Los hermanos Kir o el Pirata Negro serán algunos de los aliados musulmanes del Guerrero.

Alí-Kan personifica todos los rasgos de la villanía aconfesional más tradicional (sed de sangre, crueldad, astucia, frialdad). En determinados momentos puede que esa motivación se diluya entre tanto guerrear, entre tanto duelo, secuestro y viaje, pues como buen héroe que es no puede ignorar las injusticias que encontrará por el camino y que son cometidas, en su mayor parte, por jefezuelos árabes, pero en el momento en que Alí-Kan reaparece recordamos de inmediato cómo empezó todo. La mayoría de enemigos, es verdad, son musulmanes, de distintos orígenes pero de una misma confesión. Poseen unos valores morales y unas pautas de comportamiento opuestos a los de los cristianos; conspiran unos contra otros (Olián acude en ayuda de Alí-Kan, que acaba de ser derrotado por las tropas de la cruz, y por el camino piensa «Conquistaré tierras para mi padre. Y es fácil que las de Alí-Kan también caigan en mis manos». *Olián el feroz*); no controlan sus bajas pasiones (¿cuántas veces a lo largo de la saga han sido secuestradas las admiradoras del Guerrero?) ni respetan las normas de comportamiento del reglamento militar: pese a la victoria de Adolfo en un duelo singular los hombres de Olián no cumplen su palabra y le apresan: «Cometéis un acto

innoble que no es propio de oficiales como vosotros», afirmación compartida por los soldados cristianos que han observado la escena desde las almenas: «¡No es propio de caballeros lo que han hecho!» (*El desafío de Olián*). Pero tales vilezas no les son propias por su condición religiosa, sino por su condición de rivales, de enemigos contra los que Adolfo combate a lo largo de todo el Mediterráneo. Precisamente, en ese azaroso devenir también se verá involucrado como líder de una rebelión popular (de ciudadanos musulmanes, se entiende) contra el emir Abdalá Ben Zaid (entre los números 150 y 165), o se aliará con el Pirata Negro, o será ayudado por ciudadanos de a pie que nada quieren saber de sus señores. Lucha contra los moros, como también contra los tártaros, o contra los vasallos cristianos de algún tiránico príncipe italiano; contra todo aquel que se cruce en su camino de rectitud y amenace a sus amigos o aliados. Responde al diseño simple y llano del héroe torturado por su pasado, dentro de un contexto maniqueo y sencillo, popular y gratuito.

147. Cubierta del cuaderno n.º 10, *El desafío de Olián*.

148. El Guerrero y Fernando se aliarán con los musulmanes contra la tiranía del emir, en *Guerra al emir*.

149. Esa actitud de libertadores les supondrá un sincero reconocimiento por parte de la población oprimida.

Y a ese esquema responden también la totalidad de los personajes, cada uno representando un papel muy concreto. Los musulmanes con turbante, chilaba y la omnipresente media luna; los judíos con extraños bonetes, de carácter esquivo, traicioneros (como Salomón, un tiránico capitán de navío o el juez Isaac, empeñado en negar a Adolfo sus fundadas aspiraciones hereditarias) y usureros: a cada uno lo suyo, cada uno claramente identificado. ¿Cómo sería posible que Zoraida y la Mujer Pirata –otra aventurera enamorada del Guerrero– se hicieran pasar por judías para ayudarle?, y si los judíos no tuvieran un atuendo propio acorde a su religión y no al lugar en el que viven, ¿tendría sentido esa estratagema? Todo son lugares comunes, es cierto, soluciones fáciles, recursos típicos de la novela popular, del folletín, que pueden ser racistas, por supuesto, pero por su propia naturaleza derivada del desconocimiento y del tópico, por su origen, muy anterior a la aparición en los quioscos de este personaje.

El borrador de los primeros números se repite una y otra vez: secuestros, ataques nocturnos, intercambios de identidad, etc., cualquier excusa es buena para enfrentarse a los sarracenos (denominación muy utilizada en la serie). Estos, normalmente, atacan en grupo (al contrario que los cristianos, que no dudan en luchar solos), escondidos y planeando complejas asechanzas. Tampoco demuestran mucha valentía en ocasiones: en *Frente al peligro* Kaf y unos cuantos más persiguen al Guerrero después de que este ya los haya derrotado, pero en el momento en que vuelve grupas para enfrentarse nuevamente con ellos los muy cobardes «huyen a todo galope». Las emboscadas en la guarida del Guerrero son numerosas, parece que su

ubicación sea de dominio público. Cuando el protagonista ha demostrado con creces cuál es su lucha y su autentico padre, aun sin hacer pública ante los demás su verdadera identidad, le ha reconocido como heredero, el interés del guión cambia y avanza al ritmo de las tropas cristianas. Primero, toman el castillo de Alí-Kan y amenazan los dominios de Motamid, que se extienden alrededor del castillo de las Cuatro Torres, una fortaleza edificada en lo alto de un peñón repleto de pasajes subterráneos, trampas, compuertas secretas y corredores que perforan la montaña y en los que se esconde un sinfín de amenazas (leones, águilas gigantes, gorilas y soldados, muchos soldados). Un baluarte que nada tiene que ver con los tradicionales refugios musulmanes que durante la Edad Media vigilaban desde los cerros los caminos y donde se guarecía, en caso de ataque, la población de las alquerías cercanas. A partir de ahí, el elenco de personajes crece exponencialmente con nuevos enemigos, a cada cual más poderoso y cruel, pero también con nuevos aliados y mujeres encantadoras.

Ana María

En el capítulo previo dedicado a Roberto Alcázar ya habíamos apuntado algunos de los temas analizados ahora respecto a la obra de Manuel Gago. No es casualidad la aparición en ambos epígrafes de asuntos tales como la impronta religiosa o el tratamiento dispensado a otras etnias, aspectos comunes a las dos series cuya presencia habla bien a las claras de la importancia que se le daba a esas cuestiones desde las instancias educativas y de su influencia dentro de la esfera social. Tanto la religión como esas diferencias insalvables entre personajes (sociales, raciales, económicas) son, además, cuestiones con un tradicional peso específico en las obras de ficción populares españolas. Pero aun cuando esos rasgos son ciertamente más explícitos en la obra de Gago, reciben, en cambio, un tratamiento más narrativo, están mejor encajados en el tejido del relato y son más acordes con el escenario. Comparada con *Roberto Alcázar y Pedrín* la saga del Guerrero posee una mayor complejidad. Los actores demuestran una personalidad más fuerte, menos plana y, aunque se sigan sosteniendo sobre armazones manidos, evolucionan de forma coherente a partir de sus propias vivencias, reaccionando ante lo que les va sucediendo.

La muestra más evidente es el propio protagonista, un soldado angustiado

que sufre constantemente, más real y creíble –siempre dentro de los parámetros de la historieta– que su compañero de escudería. Número a número existe una continuidad, una coherencia, que no se rompe y que complica la labor de los autores que deben respetar acontecimientos y hechos narrados con anterioridad. Lo mismo podemos decir de la actuación de ese elenco de personajes fijos que al relacionarse entre sí crean un microcosmos de situaciones mucho más rico que el presentado por Eduardo Vañó en su obra. Para empezar, Vañó y los guionistas que colaboraron con él descartan que sus protagonistas lleven a cabo cualquier tipo de galanteo que los pueda distraer de su verdadera misión justiciera; el romance no tiene cabida en esos tebeos. Renuncian de ese modo a un género muy apreciado y con numerosos recursos dramáticos, que arrastra a todo un sector de público, el femenino, que sí encontrará interés en las desventuras de Adolfo de Moncada, tanto por la constante presencia de mujeres entre el elenco de personajes como por el sabio estiramiento de la relación sentimental entre el Guerrero y Ana María.

150 y 151. Los dramáticos y pasionales amoríos entre los diferentes personajes de la saga serán, con el tiempo, uno de los principales atractivos de la obra de Gago. Pero, por encima de todos ellos, destacarán los desesperados intentos de Zoraida por atraer al Guerrero. Ella, antigua odalisca del harén de Alí-Kan, se convertirá en su principal admiradora (150, *Corsarios y piratas*). Pero Adolfo solo tendrá ojos para Ana María, la cual, por presiones de su progenitor, llegará a debatirse entre él y el conde de los Picos (151, *Perseguidos*).

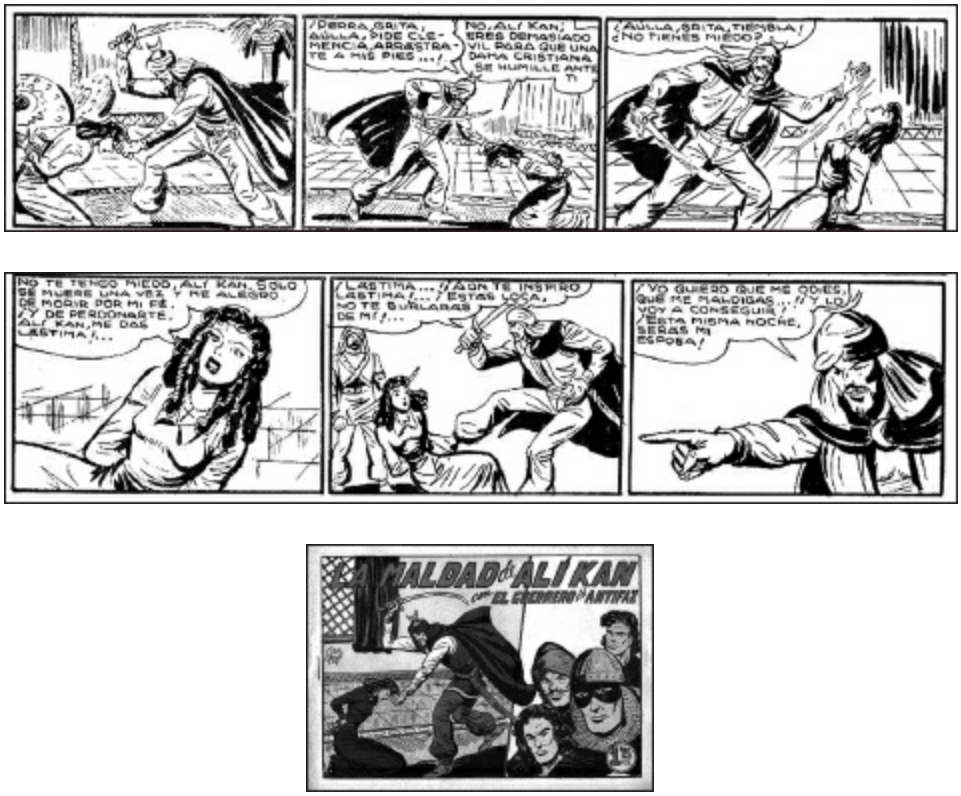
Las féminas encontrarán pronto su lugar en las historietas de Gago. Recordemos que la propia Ana María, la novia eterna que esperará, como Penélope, el regreso de su pareja todo el tiempo que haga falta, hace acto de aparición en la primera viñeta del primer cuaderno, siendo el único personaje,

junto con el propio Guerrero del Antifaz, que estará presente en todos y cada uno de los fascículos, bien físicamente, bien en los pensamientos del héroe y tras sus acciones. Pero, además, en *El asalto a la fortaleza*, la sexta entrega de la saga, ya conoceremos a Zoraida, que de formar parte del harén de Alí-Kan pasará a ser la principal aliada y, en ocasiones, el principal lastre, de Adolfo en su ir y venir. Atraída por él desde que le conoció encadenado, con el torso desnudo, en la mazmorra de su señor, no duda en arriesgar vida y bienestar con tal de conseguir su cariño. Mujer valiente, brava, incansable, es la que mejor le comprende, lo que le permite entender que la vida con el Guerrero no será sencilla, y así se lo hace saber a la propia Ana María: «Ya habréis visto que los vuestros le odian pese a su nobleza. Yo sabía que no le harían ningún favor». «Si yo pudiera», susurra Ana María. «Vos no podéis hacer nada por él… ni siquiera acompañarle en su destierro». «¿Qué queréis decir?». «Que no le amáis lo suficiente para abandonar a los vuestros y marcharos con él lejos de España», le aclara Zoraida. «¡Oh! Eso es imposible», se lamenta la doncella. «¿Lo veis? Renunciad a su amor pues yo probaré a ganarlo» (*Buscando al fugitivo*, n.º 129). Su constante aparición las sitúa como coprotagonistas al mismo nivel que el joven Fernando y por encima del resto de damas, a las que tampoco se las puede considerar extras de una sola frase. Aun siendo secundarias, la longevidad de la colección las hace crecer y ganar entidad, en ocasiones, de forma independiente y, en otras, a la sombra de algún otro personaje, normalmente masculino. En el primer grupo destacaríamos a la Mujer Pirata («otro personaje insólito en el tebeo español»),[20] descendiente de un corsario caído en combate contra los cristianos, que se debatirá entre el enfrentamiento natural con el Guerrero y una evidente atracción hacia él, y cuya trágica muerte acontecerá cien números después de su debut (*Trágica muerte*, n.º 186). En la misma línea se situaría Sarita, una dulce muchacha musulmana que se convertirá con el paso de los años (y sin que se nos diga si ha cambiado de religión) en fiel sirvienta y confidente de Ana María. Pero, como decimos, habrá otras muchas que se mantendrán en un segundo plano: Moraima, Déope, Aixa, Beatriz, etcétera.

152 y 153. Pero no solo Zoraida y Ana María se sentirán atraídas por el Guerrero. También Aixa, la hija de Harúm; Déope, la favorita de Kaher Raik (152, *Amor y odio*), y la Mujer Pirata (153, *El encuentro de Omar Sha*), buscarán, en uno u otro momento, el amor del héroe.

El otro punto de interés para las lectoras femeninas de *El Guerrero del Antifaz* era el *affaire* entre Adolfo y la hija del conde de Torres, una conexión amorosa plena de malentendidos y de deseos que no se consuman. Están sinceramente enamorados el uno de la otra, pero mientras ella lo confiesa abiertamente, él tiene más problemas para hacer lo mismo y le insiste para que le olvide –su amor es imposible y él ha de cumplir su «misión de justicia»– y se case con el conde de los Picos. Con el tiempo, esa atracción mutua se consolidará como uno de los mayores aciertos, en suma, de la saga, cuya duración hay que entenderla a modo de hábil recurso dramático. Las interpretaciones que tachan contrariamente ese trato como muestra de una enfermiza represión sexual ignoran por completo las herramientas del novelón («trama compleja en la que se entremezclan aventuras complicadas, melodramáticas y emocionantes, con el objeto de mantener el suspense entre una publicación y otra»),[21] dedicadas a prolongar la historia de amor lo más posible para enganchar de ese modo al lector el máximo de entregas. Al mantener en vilo al espectador, se asegura su interés para el número siguiente. Evidentemente, las relaciones de pareja en la sociedad española de la inmediata posguerra se regían por principios sociales muy similares a los impuestos a Adolfo y a Ana María: discreción, respeto mutuo, matrimonio religioso y relaciones carnales una vez ya casados y con el único fin de la procreación. Pero en el caso de los protagonistas de *El Guerrero del Antifaz* se les gravará imponiéndoles determinados obstáculos que, al tiempo que funcionan narrativamente, servirán de muestra de la rígida concepción social del noviazgo. ¿Cuáles son esos inconvenientes? En primer lugar, el entrometimiento amoroso de terceras personas, otra clara muestra de la herencia folletinesca. En pos del amor del Guerrero correrán, por ejemplo, Zoraida, Aixa, la Mujer Pirata y Déope, favorita de Kaher Raik (todas ellas musulmanas), y tras el de Ana María, el conde de los Picos, el capitán

Rodolfo y Olián, entre otros. E incluso Alí-Kan estará a punto de desposarla en un cruel acto de revancha que no se llevará a cabo por la intervención del Guerrero y sus aliados en el último instante (la emoción se alarga entre el cuaderno 216 y el 220). Posibilidades, como vemos, tendrán ambos de traicionarse, sin embargo, se mantendrán fieles, castos y puros.



154, 155 y 156. Dramática y cruel escena perteneciente al cuaderno número 216 –*La maldad de Alí-Kan*–. Alí-Kan, en su afán vengativo, será capaz de maltratar a Ana María y de amenazarla con hacerla su esposa.

También en la figura de Fernando, el escudero, algunos han querido ver otra injerencia romántica aunque en un sentido mucho más ambiguo y complicado. A Fernando lo conoceremos en el cuaderno número 23 –*Tras Alí-Kan*–, cuando en una de las numerosas persecuciones del Guerrero tras su adversario, en esta ocasión acompañado por su verdadero padre, el conde de Roca, se cruzará en el camino un muchacho de rubia y rizada melena. Les pide ayuda, pues su familia ha sido atacada por el propio Alí y sus secuaces, pero «cuando los tres jinetes llegan al pequeño cortijo ven con horror que los habitantes del mismo han perecido y que los atacantes han huido». Las lágrimas en el rostro del niño duran solo dos viñetas y a partir de ese instante,

y sin más justificaciones, Fernando se unirá a Adolfo con las mismas ansias de venganza, permaneciendo fiel a él y a su causa de desquite. Ese nuevo actor se encargará de representar otro rol tradicional dentro de la historieta clásica, idéntico al de Pedrín (que podría haber influido en la creación de Fernando, teniendo en cuenta que vio la luz cinco años antes y que se había convertido ya en un referente popular): el del joven ayudante del héroe, libre de ataduras familiares, normalmente huérfano, desvalido, acogido por aquel que, además de actuar como apoyo del protagonista y al mismo tiempo de contrapunto (tiene mejor humor, es más joven), sirve también de referente a los lectores («el ídolo joven con el cual el lector se sintiese identificado hasta grados extremos, hasta una especie de estado de catarsis que motivase en él un propósito de conducta mimética»).[22] Sin embargo, el propio Moix, al igual que Luz García Castañón, ha querido ver en esa amistad «un resabio de homosexualismo latente». ¿Las razones? La interdependencia mutua (siempre se están salvando el uno al otro), la constante muestra del poderío anatómico de ambos (no faltan las imágenes de torturas con el tórax descubierto) y su sempiterno celibato, ya que Fernando también tendrá una novia eterna en la persona de Sarita, un amor «que no podrá consumar nunca» porque «su presencia es más necesaria en la lucha que en la casa».[23] Esa constante entrega a sus obligaciones como soldado «hace (aunque no estaba en la intención del autor) que se creen unas relaciones dudosas entre ambos hombres, que forman una antinatural pareja, pues por mucho que guerree Fernando y trate de aparentar ser varonil, aparecen en él unos trazos que lo hacen comparable a una señorita»: su juventud, su cabello claro, su rostro imberbe y la admiración y «atracción» que siente hacia el héroe.

157. Constantemente Fernando estará en peligro y obligará al Guerrero a ir en su ayuda (*La aparición de Kadul*).

Efectivamente, esas características son ciertas, y las conclusiones

extraídas a partir de ellas tienen una base, pero si operamos de esa manera tenemos un problema, pues esa misma regla de tres sería perfectamente aplicable a un elevado porcentaje de personajes de ficción, en general, y de historieta, en particular. Los tebeos estarían por lo tanto repletos de homosexuales. De hecho, así lo entiende Moix en su análisis de la relación Adolfo-Fernando, incluida en un capítulo titulado *La mística de la masculinidad*, cuando amplía principalmente ese mismo perfil, además de a personajes extranjeros como Batman y Robin (objeto de una dura persecución moralista a principios de la década de los cincuenta en Estados Unidos a partir del libro del psiquiatra Frederic Wertham *Seduction of the innocent*) a Jack y Bill, protagonistas de *Aventuras del FBI* de Luis Bermejo; a Pantera Negra y su hijo, responsabilidad de Pedro Quesada y José Ortiz; y a un desconocido paladín de los años cincuenta llamado Borokay, «cuyas aventuras no llegaron a los tres o cuatro cuadernos». Para a continuación enumerar en esa misma línea a una cincuentena más de héroes de diferente pelaje o condición, entre los que se encuentran, por nombrar a los más conocidos, Roberto Alcázar, el Capitán Trueno, el Jabato o Diego Valor.

158. Tampoco Fernando dudará en salvar a Adolfo siempre que haga falta (*Luchando por el tesoro*).

159. Un primer plano del «femenino» rostro de Fernando (izquierda).

160. Cubierta del cuaderno número 35 (derecha).

El tono empleado por Terenci Moix en ese particular estudio es sarcástico y desenfadado, aportando ciertamente argumentos útiles y teorías muy interesantes (el origen burgués de las revistas infantiles, las diferencias entre tebeos y revistas, las razones del triunfo de la historieta realista española o las particularidades de los cómics humorísticos), pero sin ningún tipo de dogmatismo. Al hablar del Guerrero, precisamente, no recuerda bien su nombre («un noble llamado Don Rodrigo –o algo así–», dice), ni explica correctamente su origen, y se arma un verdadero lío respecto a la paternidad de Adolfo, ni se preocupa por los detalles («la virtuosa dama [Ana María] estuvo a punto de clavarse un puñal antes de dejarse ultrajar por un moro o un judío o algo por el estilo»). En cambio, Luz García Castañón sí pretende elaborar un examen serio[24] de la obra de Gago, tomándolo como ejemplo de la imagen de los moros y los cristianos en los relatos infantiles españoles. Desde el principio, entiende que existe una evidente analogía entre los valores que defiende el Guerrero y los ensalzados por el régimen franquista, acusando al primero de estar al servicio de este y de pretender modelar a los hombres del futuro. Señala también, aunque sin pruebas ni ejemplos, que desde el propio Estado se animaban y aplaudían estos tebeos, sin reparar, por lo visto, en las dificultades que Valenciana tenía para conseguir el suministro regular de papel, en que cada entrega de las historietas del Guerrero tenía un título diferente para así ser considerados números únicos y poder conseguir el permiso de edición (recordemos que las colecciones que tenían un permiso estable eran las editadas por los organismos oficiales y los afines al poder) y en que la única institución gubernamental que se interesó regularmente por el devenir de dicho personaje fue su aparato censor y represor. El tono de su trabajo es marcadamente despectivo respecto a su objeto de estudio, lanzando constantes acusaciones al contenido del tebeo y definiendo la saga del Guerrero como «una de las colecciones de más bajo nivel mental». En ese

contexto, por lo tanto, es lógico que se entienda también que detrás de la evidencia, la relación entre el protagonista y su escudero, se esconde algo más, hay oculta una doble lectura.

No obstante, si realizamos una lectura libre de prejuicios, no es ingenuo entender el vínculo existente entre ambos caballeros como el habitual en los tebeos de aventuras clásicos, tanto en los españoles como en los extranjeros. No es un canto a la masculinidad, sino a la épica, a la hazaña extraordinaria que supone guerrear contra la injusticia al lado de otro individuo con quien se comparten ideales y en quien se confía plenamente. A excepción de Zoraida y la Mujer Pirata, huérfanas también, o sin ataduras familiares conocidas, la lucha estaba reservada a los hombres por pura tradición. Las otras mujeres presentes en el serial tienen efectivamente otras responsabilidades[25] (obligaciones nobiliarias o religiosas) o dependen de terceras personas, una condición que les impide guerrear libremente. No es casualidad que a Fernando le conozcamos ya sin padres desde el primer momento, porque de otro modo no tendría explicación la libertad de movimientos de la que hace gala, ni tampoco la motivación que le lleva a seguir al Guerrero. La figura del adulto que acoge bajo su protección al joven desvalido y actúa como su tutor no la inventan ni Vañó ni Gago, existe ya en la tradición literaria (desde la aproximación al mito de Telémaco por parte de Françoise Fénelon a finales del siglo XVII, hasta las novelas de aventuras clásicas de finales del XIX como *Treasure island*, de R. L. Stevenson, *Moonfleet*, de J. M. Falkner, o *Captains courageous* y *Kim*, de R. Kipling) y en la de la propia historieta de los años treinta y cuarenta (Dan y Dickie en *Dickie Dare*, Pat y Terry en *Terry and the pirates*, Danny Colt y Ebony en *The Spirit*).

Tal y como hemos apuntado ya más arriba, la asistencia de esos menores secundando las acciones de los diferentes héroes cumple una doble función: servir de joven contrapunto a los rasgos propios del protagonista adulto y presentarlo como referente para los lectores. No entendemos, por lo tanto, a Fernando como una intromisión en la futura unión entre Adolfo y Ana María, pues siempre se brindará a ayudar a uno y proteger a la otra, animará al Guerrero constantemente para que le confiese sus sentimientos a la doncella y no ocultará jamás su predilección por Sarita, a quien salvó por dos veces en el mismo día; primero, de las garras de su violento padre, que la maltrataba látigo en mano mientras ella permanecía maniatada a una viga del techo, por razones tan peregrinas como haber roto un cántaro, y, después, de las insinuaciones de Lobo («Deseo que te vengas conmigo… tu padre te pega

mucho y algún día te matará de una paliza. Huiremos juntos»), un extraño joven que no será oponente para Fernando. Desde ese mismo instante, «Fernando y la pequeña Sara», nos confiesa el narrador (una herramienta muy utilizada y que denota la incapacidad de Gago a la hora de enlazar los cambios de escenario), «se sienten atraídos por una dulce amistad y se hacen confidencias» (*El ardid*, n.º 50).

Ahora bien, si Fernando no es en sí un impedimento para el feliz desenlace, ¿cuál es el otro obstáculo del que hablábamos más arriba? Uno muy sencillo y mucho más real, las diferencias sociales entre Adolfo y Ana María. Es verdad que tanto él como ella son nobles, descendientes los dos de condes y herederos únicos de señoríos vecinos. Sin embargo, Adolfo todavía ha de demostrar quién es y recuperar sus legítimos derechos. Desde el cuaderno 26 (*El crimen de Harúm*), el condado de Roca permanece sin dueño tras el fatídico fallecimiento del conde en brazos de su hijo (es, de hecho, la única ocasión en que veremos llorar al Guerrero, aunque más que verlo lo tendremos que intuir a partir de las palabras –una vez más– del narrador). Así que, además de buscar venganza, el protagonista tendrá que hacer todo lo posible para probar su identidad y recuperar sus tierras, ansiadas por muchos, incluido su propio primo. Recordemos que dicho desenlace no se producirá hasta la entrega del número 338 (*El fallo del tribunal*), y no sin dificultades, pero antes muchos habían sido los acontecimientos que a este respecto se habían vivido. Hasta que se diera esa circunstancia, que abría la posibilidad del matrimonio, la privación de título era un auténtico inconveniente y el principal pretexto que esgrimía el conde de Torres, cuando vivía, para impedir el enlace y proteger a su hija. «No he tratado de descubrir vuestra identidad, pero me gustaría saber si sois noble o plebeyo», le pregunta en la primera ocasión que tiene de hablar con él (*En poder de Alí-Kan*, n.º 2). A fin de lograr su objetivo, le insistirá a la joven una y otra vez en que olvide al Guerrero y se fije más en el conde de los Picos: «¡Oh, Dios mío! Velad por él [el Guerrero], a quien amo con toda mi alma. Velad por todos», susurra Doña Ana María arrodillada frente a un crucifijo. «¿Por qué estáis tan triste, hija mía? ¿Todavía pensáis en ese desdichado?». Ella replica: «Le amo… tanto más porque es desgraciado». Y su padre insiste: «Tarde o temprano caerá en un encuentro… luchó con nuestros enemigos y ahora lo hará contra ellos». «Lo siento en verdad, señor, pero aunque lo deseéis no podré corresponder al amor del conde de los Picos» (*Heroica defensa*, n.º 7). Una escena que se repetirá constantemente, al igual que esta otra: «¿Qué haréis vos, Don Luis

[conde de los Picos]? ¿No amáis a mi hija?». «Con toda mi alma, señor; mas ella no me corresponde, bien lo sabéis». «Tened confianza. Olvidará a ese hombre». «No lo creo, señor conde. Cuando se ama de verdad… En fin, no perderé la esperanza». «Debíais casaros con ella lo antes posible», le espeta el padre presuroso. «¡Oh, no! Cuando ella me ame» (*Corsarios y piratas*, n.º 134). Una tragedia que se complica todavía más con las palabras que el Guerrero le dedica a Ana María ante el propio conde de Torres: «Tiene razón vuestro padre, Doña Ana María. No penséis más en mí y tened presente que Don Luis os ama tanto como yo… Adiós» (*Alí-Kan escapa*, n.º 128). Poco más se puede añadir al discurso.

161-166. Pertenecen al cuaderno n.º 50 (*El ardid*), y muestran el momento en el que se conocen

Fernando y Sarita.

167. *Retorno feliz* (n.º 362).

168. Desde la muerte del conde de los Picos en brazos de su hijo, acaecida en el cuaderno número 26, hasta que le fueron reconocidos a Adolfo sus derechos dinásticos –*El fallo del tribunal*, fascículo 338–, el Condado permaneció sin señor durante mucho tiempo. La ausencia de título dificultó, todavía más, el posible enlace entre el Guerrero y Ana María.

169 y 170. Página interior y cubierta (170) del cuaderno 128 (*Alí-Kan escapa*), en el que presenciamos una de las situaciones dramáticas más reiteradas a lo largo de la saga: la insistencia del conde de Torres para lograr que su hija olvide al Guerrero y contraiga matrimonio con Don Luis, el conde de los Picos.

El conde de Torres no quiere que su hija sufra y pretende que como noble que es acate las normas de comportamiento que le son impuestas contrayendo matrimonio con alguien de su mismo nivel, y no con un desclasado por muy valiente que sea («Ese hombre es maravilloso», llegará a exclamar él mismo cuando sepa que ha conseguido acabar con el asedio al que los hombres de Olián habían sometido el castillo del propio conde. *El desafío de Olián*). Ana María ha de mantener las formas, como las jóvenes lectoras que seguían con interés sus desventuras, preocupadas también por el qué dirán, por la apariencia social, «fundamental» durante esos años y que «se proyectaba en la manera de vestir y en las formas que se adoptaban ante las procesiones o manifestaciones religiosas».[26] Así lo conoció Saul Bellow en un viaje que realizó a España entre finales de 1947 y principios de 1948:

> Hay que llevar un traje, una camisa que cuesta doscientas pesetas y corbata; presentarse con las alpargatas de la plebe es inconcebible. Resulta indispensable tener criada. Y luego la señora tiene que ir adecuadamente vestida, y hay que comprar ropa y llevar al colegio a los niños. Uno debe aferrarse a su propia clase. La caída en la clase inferior es tremenda.[27]

Y eso que, según el régimen franquista, no había clases sociales, no había divisiones ciudadanas a excepción de la existente entre vencedores y vencidos, o como se conocía en la jerga oficial «españoles» y «antiespañoles».

Tampoco existían estratos sociales en el mundo del Guerrero. Sí, ellos eran nobles, hidalgos, pero no había plebeyos, ni vasallos, o al menos no de una manera evidente, solo élites reafirmadas. Pocas veces tropieza Adolfo o cualquiera de sus compañeros con alguien que se pueda considerar

identificador de un grupo social, la gran mayoría de los personajes que aparecen no permiten una clasificación en este sentido. La población civil, el pueblo llano, brilla por su ausencia, como las aldeas o las villas. La mayor parte de la historia transcurre entre castillos y fortalezas y solo aparecen soldados y más soldados: ni campesinos, ni ganaderos, ni artesanos, ni comerciantes. Familias feudales, reyezuelos árabes, mercenarios y militares disciplinados. Esa permanente ambientación castrense, consecuencia de la guerra de conquista en la que presuntamente se enmarcan las andanzas del héroe de Gago, sumada a los ingredientes clásicos en los relatos de aventuras (el riesgo constante, las amenazas incesantes, la lucha por la supervivencia), impregnará al tebeo de un aroma de violencia inusual en una publicación destinada a los niños. En todos y cada uno de los cuadernos que componen la saga hay alguna escena de lucha cuerpo a cuerpo, a puñetazo limpio o armados con espadas, puñales y mazas, bien protagonizada por el Guerrero del Antifaz, bien por alguno de sus aliados o amigos (Fernando, los hermanos Kir, el conde de los Picos o el Pirata Negro). Pero también encontraremos batallas a gran escala, abordajes, asedios a fortalezas y, en menor medida, escenas de torturas, raptos y ejecuciones. Tampoco se echa en falta a los caídos, y no solo a figurantes anónimos sino a personajes de primera fila de uno y otro bando: la madre del Guerrero, su padre, Harúm, Motamid, el capitán Tárrega, Aixa, el conde de Torres o la Mujer Pirata. En numerosas ocasiones el propio Adolfo es alcanzado por una lanza o por alguna flecha perdida sin consecuencias graves, afortunadamente; del mismo modo que Fernando o Zoraida también son heridos una y otra vez, y su vida ha peligrado. ¿A qué es debida tanta crueldad? Tal cúmulo de brutales acontecimientos no puede ser comprendido simplemente como un elemento básico del esquema narrativo, del hilo argumental de la serie, su excesivo peso nos obliga a ir más allá y no entenderlo solo como un recurso más dentro los parámetros del género aventurero.

171. Incendios, raptos y violencia física en *¡Cautivos!* –cuaderno número 180–.

172. La muerte de la Mujer Pirata, apuñalada por la espalda (*Trágica muerte*).

173. La cámara de torturas del castillo de Harúm (*Prisioneros de Harúm*).

174. Incluso el valeroso Guerrero será alcanzado por una flecha (*El Guerrero del Antifaz*).

García Castañón, una vez más, concluye que la violencia en el Guerrero tiene una triple definición: como acto de virilidad, como muestra de un exagerado espíritu falangista y como búsqueda de un fin santo. La muerte, según ella, es glorificada continuamente en las páginas de Gago. Sin embargo, ninguno de los personajes que halla la muerte la busca con los brazos abiertos, a excepción tal vez del propio Adolfo, que, paradójicamente, no logra alcanzar nunca la bienaventuranza. La mayoría cae en la batalla, en la refriega, hay casos de traición y escasas muertes naturales, pero los que se lanzan al ataque están convencidos de su ventaja, de su superioridad respecto al contrincante de turno. La muerte, por lo tanto, les sobreviene, les sorprende, no la ansían. Tampoco Gago la presenta como el camino definitivo hacia el paraíso (que al fin y al cabo es el sentido de la supuesta glorificación), ni como una redención, sino más bien como algo lógico, natural en un contexto bélico. En toda guerra hay víctimas, cuantas más haya

mayor verismo logrará para su obra, la cual, con fallecidos de tanta alcurnia e importancia como los señalados, adquiere al mismo tiempo altas dosis de dramatismo y atrae a más lectores, o cuando menos conserva a los que ya tiene.

Pero la cosa no se queda en el recuento de víctimas mortales:

> no faltan los colgados, las ollas de aceite hirviendo, las señales con hierros candentes en los cuerpos desnudos o en los rostros, los estrangulamientos, las entregas a animales feroces, arrancamientos de ojos, danzas sobre brasas encendidas, cuerpos atravesados por cuchillos, terroríficos abrazos o envenenamientos por serpientes, pozos de cocodrilos, venenos y potros, crucifixiones, torturas por las hormigas, torsiones, arrastramientos, asaetamientos, sacrificios humanos de variadas clases, flagelaciones, ataques de tarántulas gigantes, etc.[28]

Una sarta de barbaridades que entenderemos si consideramos, por un lado, que la violencia es un atributo esencial del subgénero aventurero y, por otro, que su exagerada presencia en los cuadernos del Guerrero (y en general en los cuadernos de historietas) es el resultado plástico de la cruel represión que estaba sufriendo la sociedad española durante esos años.[29]

Antonio Martín, en su repaso al panorama histórico de la historieta de terror española, también lo entiende así al vincular, en «un ejercicio de sociología barata y fácil», como él mismo lo define, la tan reiterada ferocidad de los tebeos de Gago y Vañó «a la crisis de las relaciones sociales en la España de la posguerra, donde el odio por un lado, por otro el miedo, debían encontrar su catarsis en un universo imaginario y no comprometedor (como podía ser la novela popular o la historieta) en el que los vencidos podían ser vencedores».[30] Efectivamente, no son difíciles de hallar las correspondencias en ese sentido entre ambos escenarios, empezando por el contexto bélico y acabando por la crueldad cotidiana, en un caso de opereta y, en el otro, tristemente real. Mientras las propias autoridades franquistas se encargaban de presentar la recién finalizada Guerra Civil como una Cruzada, los historiadores afines al régimen la entendían como una repetición de la Reconquista medieval (recordemos que es justo el escenario histórico, aunque en sus estertores, de las peculiares andanzas del Guerrero del Antifaz): *La guerra de reconquista española que ha salvado a Europa del criminal comunismo*, de Esperabé de Arteaga; *Franco, el Reconquistador*, de Herce Vales y Sanz Nogués; *El sur de España en la Reconquista de Madrid*, de Sánchez del Arco. Además, la nación seguía oficialmente en estado de guerra después de abril de 1939, una situación que tendría su primera consecuencia visible en el desconcertante protagonismo cotidiano de los

uniformes militares (que «solo empezarían a desaparecer del paisaje humano muy entrados los años 60»),[31] los cuales controlarían todo el aparato represor y judicial del franquismo hasta 1948. Una represión compleja de describir en pocas palabras, aun cuando la propia terminología utilizada por quienes estaban al mando ya es de por sí suficientemente explícita de la naturaleza y la magnitud de la acción que se llevó a cabo («purificación», «depuración», «limpieza», «resurgimiento nacional»), y que tampoco se alcanza a comprender solo con las cifras aproximadas de víctimas (entre 28.000 y 40.000, según los diferentes estudios que se mueven dentro de una polémica en constante revisión).

El joven Gago no puede dejar de lado todo ese contexto cotidiano, esa coacción ideológica, palmaria, palpable. El Guerrero no se mueve en una atmósfera violenta porque el régimen franquista así lo promueva (cabe recordar que la normativa aprobada en 1955 perseguía, precisamente, acabar con ella en las publicaciones para niños), sino porque el propio Gago está contaminado por el asfixiante clima social que le envuelve. Por poner un ejemplo, tal vez caprichoso, señalaríamos que en las dos provincias donde residirá durante los primeros años de vida de su popular personaje, Albacete y Valencia, se han llegado a contabilizar, entre los dos territorios, más de 4.700 víctimas de la represión.[32] Además, su héroe es un héroe de aventuras heredero de una tradición folletinesca y, lo que es quizá más importante, con una misión que está por encima de la necesaria violencia que va a desatar:[33] la venganza.

Tampoco es casualidad que esa tarea de resarcimiento entronque directamente con otra labor superior, la defensa de la integridad de un territorio contra los infieles invasores (obviando cinco siglos de dominación), una causa de enormes dimensiones que se ajusta como un guante a sus beligerantes actividades. Las referencias entonces a España, su presunta patria (él es vasallo de la Corona de Aragón), son constantes, sobre todo cuando se halla en el extranjero. Una referencia anacrónica a un término geopolítico todavía inexistente que denota la ignorancia del autor, su nula documentación y la educación recibida, directa o indirectamente. Pues para el Guerrero España no era esa entidad natural, ese organismo vivo y unido del que hablaba la doctrina del partido único, sino el concepto más genérico de la cristiandad como noción histórica –no toda pero sí un núcleo esencial de esta–. Y él, como español, es cristiano, y como cristiano es español: son una y la misma cosa. Al alzar su espada lo suele hacer indistintamente en nombre

de los monarcas o del propio Dios, tanto monta, monta tanto.

1 Armonía Rodríguez. *El gran libro de El Capitán Trueno*. Barcelona, Ediciones B, 2006, p. 13.

2 Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 156.

3 Antonio Trashorras. «Gago: La aventura huracanada», *Viñetas*, 3, 1994, p. 26-27.

4 Antonio Altarriba. *La España del tebeo*. Madrid, Espasa Calpe, 2001, p. 252.

5 Umberto Eco. *El superhombre de masas: Retórica e ideología en la novela popular*. Barcelona, Lumen, 1995, p. 26.

6 «La reinterpretación de la Historia de España se hizo en clave metódicamente católica (…). Porque España había vivido su historia guiada por la Santa Providencia desde la cueva de Don Pelayo –que consolida el mito historiográfico de la Reconquista, nada menos que ocho siglos– pasando por el Santo Apóstol Santiago, patrón de España, y culminando en la unión de los reinos –unión en sentido político y cultural– bajo los Reyes Católicos». Jordi Gracia García y Miguel Ángel Ruiz Carnicer. *La España de Franco (1939-1975): Cultura y vida cotidiana*. Madrid, Síntesis, 2001, p. 119.

7 Salvador Vázquez de Parga. *Op. cit*., p. 78.

8 «La serie ideada por Gago, en especial, fue de las más castigadas, discutida, censurada y amenazada con el cierre si los responsables no la acomodaban a las consignas oficiales. Editorial Valenciana, que obtuvo grandes ganancias con la colección, se fue plegando, obedientemente, a todo lo que le indicaban los representantes del Gobierno y transmitía las órdenes al autor, que se acomodaba a ellas como podía, con lo que, siempre a medias, sin la menor seguridad, entre las duras amenazas y los elogios encendidos, y al borde de la suspensión administrativa, el héroe enmascarado se convirtió en un arquetipo de la Nueva España». Luis Conde Martín. «El Guerrero del Antifaz», en Antonio Lara (coord.). *Tebeos: Los primeros cien años*. Madrid, Anaya, 1996, p. 232.

9 Joseph Pérez. *La España de los Reyes Católicos*. Madrid, Información y revistas, 1992, p. 48.

10 Antonio Altarriba. *Op. cit*., p. 252.

11 Terenci Moix. *Op. cit*., p. 136.

12 Joan Pieras. *Antologia del còmic espanyol 1915-1965*. Andorra La Vella, Societat Andorrana de Ciències, 1995, p. 96.

13 Antonio Lara (coord.). *Tebeos.…*, p. 96.

14 Pedro Porcel. *Op. cit*., p. 155.

15 Ídem, p. 167.

16 Juan Antonio Ramírez. «Grupos temáticos…», p. 95.

17 Francisco Moreno. «La represión en la posguerra», en Santos Juliá (coord.). *Víctimas de la guerra civil*. Barcelona, Planeta De Agostini, 2005, p. 290.

18 Luz García Castañón. *Moros y cristianos en las narraciones infantiles árabes y españolas*. Madrid, Ediciones de la Torre, 1995, p. 137.

19 Sebastià Roig. *Les generacions del còmic: De la familia Ulises al manga*. Barcelona, Flor de Vent, 2000, p. 33.

20 Francisco Tadeo Juan. *Análisis de una obra maldita: El Guerrero sin antifaz*. Valencia, FTJ Ediciones, 2002, p. 24.

21 Emma González de Gambier. *Diccionario de terminología literaria*. Madrid, Síntesis, 2002, p. 281.

22 Terenci Moix. *Op. cit*., p. 172.

23 Luz García Castañón. *Op. cit*., p. 126.

24 No obstante, solo incluirá como ejemplo las portadas de algunas de las reediciones lanzadas en los años setenta en formato vertical e ilustraciones extraídas únicamente de siete fascículos (del 128 al 135), pese a que, según ella, «los relatos llegaron más allá del número 3000 (sic)». L. García Castañón. *Op. cit*., p. 107.

25 En el volumen *Lecciones para las Flechas* que se utilizaba para la asignatura de Formación del Espíritu Nacional se preguntaban: «¿Cabe también en las mujeres la entrega hasta llegar al heroísmo?

Sí, cabe, aunque en las mujeres el heroísmo consiste más en hacer bien lo que tengan que hacer todos los días que en morir heroicamente».

26 Jordi Gracia García y Miguel Ángel Ruiz Carnicer. *Op. cit*., p. 42.

27 Saul Bellow. *Todo cuenta*. Barcelona, Galaxia Gutenberg, 2005, p. 237.

28 Alexandre Cirici. *La estética del franquismo*. Barcelona, Gustavo Gili, 1977, p. 165.

29 Juan Antonio Ramírez, «Estructura…», p. 46.

30 Antonio Martín, «Panorama histórico de la historieta de terror en España» en Manuel Barrero (coord.), *Tebeosfera*. Bilbao, Astiberri, 2006, p. 70.

31 Jordi Gracia García y Miguel Ángel Ruiz Carnicer. *Op. cit*., p. 20.

32 Santos Juliá (coord.). *Op. cit*., p. 413.

33 Juan Antonio Ramírez. «Estructura…», p. 46.

DESPUÉS DEL «CONTINUARÁ…». CONCLUSIONES

Tal vez resulte exagerado, o directamente falso, afirmar que este trabajo es el único (o de los únicos) en España que ha examinado una historieta en concreto para ver si podía ser usada como fuente documental, historiográficamente hablando. Sea como fuere, no hemos sido capaces de hallar ningún otro ensayo que busque tal objetivo; puede, en efecto, que porque tal estudio no exista, o por nuestra incapacidad para acceder a él. De entre las decenas de títulos consultados dedicados a alguna faceta de los cómics, solo en contados casos se describe una relación directa entre el cómic y la historia, y no exactamente en el sentido en el que nosotros pretendíamos plantearla. Existen determinados trabajos en los que se ha analizado un tebeo en particular desde una dimensión histórica, denunciando que en el substrato de las viñetas, detrás de los dibujos, se escondía algo más. Ese «algo más» para nosotros era información histórica concreta, para los demás podía ser una intencionalidad doctrinaria o un discurso ideológico directo, lo cual no es incompatible. Ahora bien, el siguiente paso, el de concluir si esa información extra es susceptible de ser utilizada como documentación válida en una investigación sobre un periodo concreto de la historia contemporánea, lo han dado pocos, pese al aparente consenso respecto a la habilidad de algunos cómics, sobre todo de los humorísticos, para reflejar la sociedad del momento en el que nacieron (una frase presente en muchas crónicas acerca de la vida cotidiana durante el primer franquismo que nadie se molesta en explicar con más detalle). Esos escasos ejemplos los componen algunos artículos de estudiosos del tebeo, como los de Javier Coma, Antoni Guiral o Laureano Domínguez, publicados durante la pasada década en la prensa generalista (*El Periódico de Catalunya*, *Diari de Barcelona* o *La Vanguardia*), y los más extensos trabajos de Sergi Vich y, sobre todo, de Álvaro Pons y de Sergi Casulleras.[1] Sin embargo, la mayoría de ellos entiende la conexión entre historia e historieta en términos estrictamente de fidelidad, la historia como

género *historietístico*. Así, Vich se interesa en si el *Prince Valiant* de Foster o el *Astérix* de Goscinny y Uderzo reflejan con mayor o menor acierto la realidad y los acontecimientos históricos, nada que ver con las aspiraciones de Pons o de Casulleras, de quienes, ciertamente, nos confesamos mucho más cercanos.

Pons, tras un breve repaso a los orígenes del medio, se centra principalmente en la impronta social de los cómics norteamericanos clásicos desde su origen hasta la década de los setenta. Pone el acento en el tratamiento costumbrista de autores como Frank King, Bud Fisher o George McManus, así como en determinados episodios históricos (la gran depresión, la Segunda Guerra Mundial) que encontraron su reflejo diario en las principales tiras de prensa. A continuación, dedica su atención a los tebeos españoles de la posguerra (principalmente a los semanarios humorísticos), entre ellos a los protagonizados por Roberto Alcázar o el Guerrero del Antifaz. Y, pese a afirmaciones equívocas (como que el Guerrero defendía la unidad de España), concluye, como nosotros, que son «un refexo fidedigno da realidade dunha sociedade que asumía como propias as consignas ideológicas e morais que as autoridades franquistas emitían».[2] El ejercicio de Pons resulta, pues, muy interesante, y está muy bien trenzado, aunque tal vez es demasiado ambicioso, demasiado general. Aborda los títulos más populares, pero sin centrarse en ninguna obra en concreto; la limitada extensión impuesta a cualquier artículo de revista impide ir más allá. Podríamos decir, entonces, que funciona bien como introducción o como punto de partida para una investigación de mayor relieve.

El caso de Casulleras es bien diferente. Él tampoco entiende, como nosotros, que actualmente «les historietes siguin pràcticament ignorades com a suport documental» y, después de elaborar un minucioso listado de diferentes monografías acerca del cómic en sus diferentes variantes, se pregunta por qué ningún historiador lo ha planteado hasta ahora de ese modo pese a que este medio de comunicación dirigido a las masas es, según él, franco, público, rebelde, vanguardista y singular. Para demostrar esa capacidad de la que hablábamos, toma como muestra los tebeos del gran dibujante madrileño Carlos Giménez, una de las firmas más reconocidas de nuestra historieta, centrándose básicamente en sus títulos autobiográficos (*Paracuellos*, *Barrio*) y en sus colaboraciones en la década de los setenta en la revista *El Papus*. Tras ese breve repaso, concluye que «el cómic ja no sols complementa sinó que a més pot arribar a contradir, amb solidesa, tesis

fonamentades a partir de fonts d'informació més freqüents i ortodoxes en l'estudi de la història».[3] Sin embargo, y aunque estamos totalmente de acuerdo con esa feliz afirmación, no nos parece adecuada la elección de *Paracuellos* como el ejemplo más evidente. Dicha obra[4] narra la experiencia vital del propio Giménez en el Hogar de Auxilio Social donde estuvo internado desde la finalización de la guerra y se divide en varios capítulos en los que relata experiencias propias o de otros compañeros. Es, por lo tanto, una biografía, excelentemente documentada, veraz, fiel a la realidad: «casi el único caso de una obra tebeística que enfoca con una estética realista la época de la dictadura»,[5] pero basada, al fin y al cabo, en los recuerdos y en anécdotas dramatizadas, es decir, adaptadas a un fin dramático, narrativo. No es lo mismo que las páginas dibujadas para *El Papus* en plena transición a la democracia, en las que sí se aprecia una pátina testimonial sobre ese mismo periodo en el que están siendo elaboradas y editadas. En ellas se perciben los paulatinos avances políticos del primer Gobierno de Adolfo Suárez, el tímido aperturismo social, la asfixia de las autoridades, las ansias de libertad de la población, las reticencias de algunos y, por encima de todo, el papel fundamental de los medios de comunicación. Nos hablan de su tiempo, de su contemporaneidad, «constituyen –en palabras del investigador alemán Hartmut Nonnenmacher– un ácido alegato contra las supervivencias del franquismo en la primera época de la transición». Son, por lo tanto, y con todos los condicionantes que se quieran, una fuente histórica válida.

De ese modo se ha entendido desde hace tiempo en ámbitos universitarios anglosajones. Ya en 1973 Thomas Milton Kemnitz[6] recomendaba a los historiadores sociales la utilización de las caricaturas como fuente vital para sus investigaciones, ya que podían ayudar a resolver, según sus propias palabras, cuestiones generales. A través de las caricaturas se puede entender, dice Kemnitz, el sentir popular respecto a acontecimientos concretos, qué era noticia y qué no, pero, insiste, teniendo siempre en cuenta las motivaciones de los autores y los mecanismos de elaboración y de difusión de dichas viñetas. Un planteamiento que ha sido retomado recientemente por los historiadores Richard Scully y Marian Quartly, coordinadores del volumen *Drawing the line: Using cartoons as historical evidence*.[7] Allí explican que, pese a que el potencial de la caricatura como fuente está unánimemente reconocido, su utilización en ese sentido ha sido siempre de forma accidental. En su contra ha jugado el hecho de parecer inmediatamente accessible para cualquier lector, una evidencia, común a muchas fuentes visuales, que ha

impedido que se ejerza sobre ellas el mismo tipo de análisis crítico que sobre los documentos escritos. Para corregir esa tendencia, Scully y Quartly recogen una serie de trabajos en los que se toman las caricaturas como artefactos culturales que no son ni un reflejo pasivo de la realidad ni algo que los lectores reciben sin cuestionarlo. Tampoco es algo, añaden, que surja por generación espontánea, sino que en su lectura hay que tener en cuenta las condiciones de su creación y su recepción entre el público lector.

175 y 176. Historieta de dos páginas dibujada por Carlos Giménez bajo guiones de Ivá. Incluida en el volumen *España una, grande y libre*, y editada originalmente en 1977 (arriba y página siguiente).

El ensayo firmado por el profesor Jay Casey[8] es un buen ejemplo de ello. Su objeto de estudio son las historietas destinadas a los militares norteamericanos, publicadas en las revistas del ejército, durante las dos guerras mundiales. Mediante un pormenorizado análisis de las colaboraciones

de Abian Wallgren para la cabecera *The stars and stripes* durante la Gran Guerra, y de las obras de Dick Wingert (*Hubert*), George Baker (*Sad Sack*) y Bill Mauldin (*Up front*) en la primera mitad de los años cuarenta del siglo XX, Casey trata de entender el día a día de las milicias estadounidenses en los diferentes escenarios bélicos. Teniendo en cuenta que dichas ilustraciones nos hablan de cierta parte del pasado, afirma, a través de ellas comprenderemos las reacciones individuales y colectivas de los soldados frente a acontecimientos concretos. Para ello tiene claro que resulta imprescindible profundizar en la figura de los dibujantes, en el contexto de su trabajo (una labor que él mismo define como detectivesca), así como en la respuesta de la audiencia, el grueso de la tropa, que se reconocía a sí misma en las caricaturas de aquellas publicaciones.

Es significativo que el peso de todas estas investigaciones no recaiga sobre los tebeos comerciales, sino sobre las caricaturas destinadas a lectores adultos desde las páginas de los periódicos. Pese a que estamos hablando del mismo medio de expresión (ya aclaramos en los primeros capítulos que no es necesaria la suma de dos o más viñetas para hablar de cómic), es revelador que los investigadores que hemos nombrado opten por el *cartoon* al considerarlo, posiblemente, más elaborado, más complejo, más sofisticado y, por lo tanto, más valioso, más clarificador, en su objetivo de presentarlo como evidencia historiográfica.

En nuestro país, desde el mundo académico, no se ha recogido ni siquiera ese testigo y se ha dejado de lado la historieta al entenderla como un medio de entretenimiento infantil. A esa condición, deducida a partir de su lenguaje visual en apariencia sencillo, se le sumaba el agravante de que era un vehículo que se prestaba con facilidad a ser utilizado por los grupos de poder, con lo que su objetividad como fuente estaba en entredicho. El cómic, desde su nacimiento, por ser paralelo al de la llamada prensa amarilla en Estados Unidos,

> va ligado al ansia de distorsión de los hechos reales y del uso sectario de las ideas. La historieta es un medio cuyo impacto visual es tan fuerte y sus textos requieren el esfuerzo de la síntesis y de máxima claridad que a lo largo de su historia ha sido usada como vehículo de transmisión ideológica.[9]

Tampoco aquí resulta innovadora la labor inconsciente de los historietistas españoles de posguerra; los tebeos de Vañó y de Gago nos transmiten, sin pretenderlo, diferentes rasgos de las ideologías dominantes en España que conformaban la doctrina franquista tras el fin de la Guerra Civil.

Y decimos sin pretenderlo porque esos cuadernos no ocultaban una pretensión panfletaria, como tampoco encerraban un afán testimonial, simplemente eran escritos y dibujados para distraer durante unos minutos, los que se tardan en leer diez páginas de viñetas, a sus lectores. Ahora bien, ese objetivo no era incompatible con la presencia entre las ilustraciones y los bocadillos de unos principios que dominaban todas y cada una de las dimensiones de la sociedad de posguerra, impregnando desde arriba a la totalidad de los grupos sociales, por críticos que se mostraran con el régimen, precisamente, a través de vehículos como el cómic. Los autores, bien fuera por propio convencimiento, por autocensura, por presiones del editor o siguiendo directrices institucionales, sacaban al mercado historietas muy influidas por los valores políticos y morales impuestos. Los cuadernos de aventuras ayudaban a propagar inconscientemente una forma de pensar que les influía de tal forma que era imposible desligarse de ella. Cualquier posible reflejo de los valores del régimen en las páginas de la historieta que hemos leído está más cerca de la norma habitual en este tipo de tebeos que del empeño o de la defensa acérrima de unas creencias propias. Existe, bien es cierto, en las páginas de *Roberto Alcázar y Pedrín* y de *El Guerrero del Antifaz* (herederos de una tradición literario-popular, cúmulo de referencias racistas e icónicas más o menos asumidas), un tratamiento acrítico, de aceptación e in- cluso de apología de principios conservadores y nacionalcatólicos, que hoy nos llama poderosamente la atención, pero que en el momento de su aparición se correspondía con el sentir, resignado o aceptado, de la mayoría de la población.

Aun teniendo en cuenta que las actitudes sociales respecto al régimen franquista son extremadamente variadas y dependen tanto de la naturaleza de los grupos sociales como de la región o del periodo histórico, puede resultar esclarecedor centrarse en las dos clases sociales mayoritarias entre 1939 y finales de la década siguiente. Las clases trabajadoras, pequeños agricultores, obreros agrícolas, obreros industriales y personal de servicios conformaban alrededor de 8 millones de personas en 1940, de un total de 28,7 millones de habitantes.[10] Ese enorme y heterogéneo grupo de personas mantenían mayoritariamente una postura hacia el régimen más cercana a la pasividad que al rechazo, que estuvo presente aunque en menor medida. Las razones son diversas, pero Carme Molinero y Pere Ysás[11] las han sintetizado en tres: el hambre y la miseria, que los obligaba a priorizar la búsqueda de alimentos y recursos por encima de todo; el recuerdo de la guerra y de las penurias de

los años de conflicto, y la desilusión ante la derrota de los proyectos reformistas, a las que sumaríamos la influencia de la Iglesia, el miedo a la represión y la devolución a los oligarcas de sus antiguos privilegios sociales, lo que suponía, al mismo tiempo, agravar las limitaciones de la clase obrera. Estas clases trabajadoras fueron, y todos los estudios coinciden en señalarlo, las verdaderas derrotadas, pero de su difícil situación no ha de deducirse, por lo apuntado más arriba, un apoyo unánime a los grupos antifranquistas. Y aquí también podemos aducir ciertas «razones positivas» de aceptación por parte de los más desfavorecidos respecto al «Nuevo Estado», de entre las cuales destacamos aquellas desarrolladas a lo largo de la primera década de la dictadura: la implantación de la Seguridad Social desde 1942, la inmovilidad en el puesto de trabajo, que parecía reflejar cierta estabilidad, y la libertad de emigración, instaurada en 1945. Un conformismo obligado por ley y reforzado indirectamente, en las mentes más jóvenes, por productos como *El Guerrero del Antifaz* y *Roberto Alcázar y Pedrín*, si bien el éxito de ambas colecciones no se debió solo al consumo de las clases trabajadoras.

La llamada clase media, concepto amplio que abarcaría también a una parte de la burguesía urbana, a los profesionales liberales, funcionarios y pequeños y medianos empresarios, que suponía entre el 17 y el 27% de los españoles, era el otro grupo lector masivo de tebeos, y donde incluiríamos a los editores de revistas infantiles. Su apoyo en líneas generales a la República en el momento del alzamiento produjo que fueran víctimas del exilio y de la depuración, sin llegar a los niveles de los grupos obreros. Tras el fin de la guerra, y debido a la ampliación del cuerpo de funcionarios y al aumento de las promociones universitarias, las clases medias experimentaron un crecimiento paulatino importante, con lo que las heridas del pasado «fueron restañándose, y los efectivos del estrato medio de la sociedad fueron creciendo. Así, puede decirse que entre 1945 y finales de la década de 1950 las clases medias se manifestaban prorégimen».[12]

La desprotección de la clase media ante las influencias gubernamentales, más fuertes en un régimen como el implantado entonces en España, permitió la permeabilización de los valores dominantes que parecían ser entendidos como propios, o al menos como compartidos.

No había una conciencia fuerte de colectividad, no existía una conciencia cívica de grupo, y ese vacío ideológico lo llenó voluntariamente el poder. Y en este caso la masa de lectores también tiene su papel y

> el tebeo ha de cuidar en todo momento de satisfacer lo que la mentalidad consumidora espera de

> él, y si esta mentalidad viene configurada desde sus raíces –a partir de la enseñanza primaria, quiero decir– en una línea conceptual determinada, el fabricante de tebeos ha de tener muy en cuenta la adecuación entre lo que el producto sugiere y la imagen que el consumidor tiene formada de sus sugerencias.[13]

Sin embargo, toda esa fuerte carga ideológica no es óbice para descartar la potencial aportación historiográfica de la historieta como medio de expresión. A ningún otro documento o creación humana susceptible de ser interrogado históricamente se le ha demandado jamás que estuviera confeccionado para un destinatario concreto con una formación intelectual determinada ni tampoco que no fuera arbitrario, siempre y cuando el historiador encargado de hacerlo supiera cómo extraer de él los datos de interés.

Ese es nuestro punto de llegada: la historieta puede ser una fuente válida para el estudio de la historia si se conoce de antemano quién es el autor, cuáles sus recursos narrativos, cuál su intención y el contexto en el que fue elaborada. Tampoco con esta afirmación hemos descubierto nada nuevo. Peter Burke, en su interesante análisis de la imagen como testimonio –donde por cierto no hemos encontrado ni una sola referencia al cómic, sí a la pintura, a la fotografía, al grabado, artes superiores, suponemos–, ya señala, con más tino que nosotros, esas necesidades previas. La «de leer entre líneas las imágenes e interpretar cosas que el artista no sabía que estaba diciendo», la de «estudiar el objetivo que con ella [con la obra] persiguiera su autor», la de determinar su propia dimensión material como objeto. Dichas advertencias las subraya ante la condición silente de la imagen, «las imágenes son testigos mudos y resulta difícil traducir a palabras el testimonio que nos ofrecen».[14] No obstante, el cómic no entra de lleno en esa descripción, no cumple al cien por cien ese requisito; el cómic, al aunar texto e ilustración, habla y bastante (tal vez por eso Burke no lo incluye en la categoría estricta de imagen). El mensaje en la historieta es mucho más evidente, en gran medida por la utilización reiterada de la palabra. De hecho, en la gran mayoría de ejemplos que hemos mostrado a lo largo de todo el trabajo lo que hemos hecho ha sido reproducir íntegramente los diálogos o textos de apoyo, para, a continuación, acompañarlos de sentencias y breves referencias a análisis históricos de diferentes investigadores con la finalidad de probar que aquello de lo que nos hablaba el cómic en cuestión se correspondía con hechos y aspectos reales de la sociedad donde nació. A la hora de demostrar la capacidad informativa de la historieta como fuente para el estudio de la historia contemporánea ese

método puede antojársele inútil al lector, pues tal vez crea que lo único que hemos logrado es señalar que esos tebeos dicen aproximadamente lo mismo que otras fuentes ya conocidas, y cuya capacidad ha sido sobradamente probada. Pero si tras la lectura del trabajo la conclusión obtenida ha resultado, efectivamente, esa, nosotros habremos cumplido parte de nuestro objetivo principal. Nuestra insistencia en razonar la validez de dicho medio para describirnos un determinado periodo histórico no busca una discriminación positiva del cómic respecto a otras fuentes, no pretendemos elevarlo por encima del resto de documentos, sino situarlo al mismo nivel académico que aquellos. Sin embargo, esa condición hábil de la historieta como fuente no implica una función de complementariedad, de testimonio auxiliar, pues eso significaría que su contribución a la elaboración de la investigación histórica sería tan solo de matices. Entre la historieta y los documentos *tradicionales* existe, del mismo modo que existe entre estos, una «relación dialéctica», «una interacción entre las diversas fuentes documentales».[15]

El cómic aporta una nueva visión de los procesos históricos, es decir, nos brinda una nueva información. Interrogándole convenientemente –por sus especiales características de producto mercantilista, que aúna, recordemos, texto e imagen, y que en la mayoría de los casos, como el que hemos elegido para elaborar nuestro estudio, es un instrumento para el entretenimiento masivo, requiere un método de análisis específico, y no porque su lectura diste mucho de la de medios similares, sino precisamente porque esas peculiaridades son, en parte, responsables de la escasa atención que a este respecto ha merecido– obtendremos de él datos e impresiones que nos serían desconocidos acudiendo a otras fuentes, y no solo a partir de la historieta en sí, de la narración, sino fijándonos también en el continente, en la forma: el papel, la utilización del color, los medios de reproducción o el precio de portada.

1 Sergi Vich. *La historia en los cómics*. Barcelona, Glénat, 1997; Álvaro Pons. «Unha arte democrática. O tebeo como espello da sociedade dende o século XIX até os 70». *Boletin galego de literatura*, 35, 2006, p. 85-111; Sergi Casulleras. «El còmic com a font documental per a la història. L'exemplaritat de les historietes de Carlos Giménez», *El contemporani*, 25, 2002, p. 39-45.

2 Álvaro Pons. *Op. cit*., p. 102.

3 Sergi Casulleras. *Op. cit*., p. 42.

4 Compuesta por un total de seis álbumes, el primero de los cuales apareció serializado en 1976 y el último casi treinta años más tarde. Ha sido recopilada recientemente por la editorial Random House Mondadori en un único volumen.

5 Hartmut Nonnenmacher. «La memoria del franquismo en el cómic español», en Ulrich Winter (coord.). *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*. Madrid, Iberoamericana, 2006, p. 177-208.

6 Thomas M. Kemnitz. «The cartoon as a historical source», *Journal of interdiciplinary history*, vol. 4, 1, 1973, p. 81-93.

7 Richard Scully y Marian Quartly. *Drawing the line: using cartoons as historical evidence*. Clayton, Monash University ePress, 2009.

8 Jay Casey. «What's so funny? The finding and use of soldier cartoons from the World Wars as historical evidence», en Richard Scully y Marian Quartly. *Drawing the line: using cartoons as historical evidence*. Clayton, Monash University ePress, 2009, p. 171-189.

9 Jaume Vidal. *Op. cit*., p. 15.

10 Las cifras utilizadas en este capítulo están extraídas de Enrique Moradiellos. *Op. cit*. y de Ramón Tamames. *La República. La era de Franco*. Madrid, Alianza, 1985.

11 Carme Molinero y Pere Ysás. *El règim franquista: feixisme, modernització i consens*, Girona, Eumo, 1992.

12 Ramón Tamames. *Op. cit*., p. 385.

13 Terenci Moix. *Op. cit*. 154.

14 Peter Burke. *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, Crítica, 2001, p. 18.

15 Joan del Alcázar i Garrido. «Una aportación al debate: las fuentes orales en la investigación histórica», *Mapocho: Revista de humanidades y ciencias sociales*, 35, 1994, p. 231-250.

BIBLIOGRAFÍA

ALCÁZAR I GARRIDO, Joan (1994): «Una aportación al debate: Las fuentes orales en la investigación histórica», *Mapocho: Revista de humanidades y ciencias sociales*, 35, Santiago de Chile, Biblioteca Nacional de Chile.

ALTARRIBA, Antonio (2001): *La España del tebeo*, Madrid, Espasa Calpe.

ANDERSON IMBERT, Enrique (1992): *Teoría y técnica del cuento*, Barcelona, Ariel.

AYALA CARCEDO, F. Javier (dir.) (2001): *Historia de la tecnología en España*, Barcelona, Valatanea.

BALDÓ, Marc (1992): *Introducció a la història*, Valencia, Universitat de València.

BARBIERI, Daniele (1993): *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós.

BARRERO, Manuel (2006): «La historieta y el humor gráfico en la universidad. Trabajos académicos», en Manuel Barrero (coord.), *Tebeosfera*. Bilbao, Astiberri.

— (2008): «La novela gráfica. Perversión genérica de una etiqueta editorial», *Literaturas.com*, 53, Madrid, Literaturas Comunicación.

— (2011): «Orígenes de la historieta española, 1857-1906», *Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura*, vol. 187, Madrid, CSIC.

BAYONA, Mariano y Diego Matos (2012): *El antifaz del Guerrero*, Palma, Dolmen.

BELLOW, Saul (2005): *Todo cuenta*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.

BORDERíA ORTIZ, Enrique (2000): *La prensa durante el franquismo: Represión, censura y negocio*, Valencia, Fundación Universitaria San Pablo CEU.

BOTTI, Alfonso (1992): *Cielo y dinero: El nacionalcatolicismo en España* (*1881-1975*), Madrid, Alianza.

BOX, Zira (2010): *España, año cero: La construcción simbólica del franquismo*, Madrid, Alianza.

BURKE, Peter (2001): *Visto y no visto: El uso de la imagen como documento histórico*, Barcelona, Crítica.

— (2006): *¿Qué es la historia cultural?*, Barcelona, Paidós.

CÁMARA VILLAR, Gregorio (1984): *Nacionalcatolicismo y escuela: La socialización política del franquismo (1936-1951)*, Jaén, Hesperia.

CAREY, John (2009): *Los intelectuales y las masas: Orgullo y prejuicio en la intelectualidad literaria, 1880-1939*, Madrid, Siglo XXI.

CASULLERAS, Sergi (2002): «El còmic com a font documental per a la història. L'exemplaritat de les historietes de Carlos Giménez», *El contemporani*, 25, Catarroja, Editorial Afers.

CIRICI, Alexandre (1979): *La estética del franquismo*, Barcelona, Gustavo Gili.

COMA, Javier (dir.) (1982): *Historia de los cómics*, Barcelona, Toutain.

CUADRADO, Jesús (1997): *Diccionario de uso de la historieta española: 1873-1996*, Madrid, Compañía Literaria.

DEL RÍO, Ángel (1990): *Historia de la literatura española: desde 1700 hasta nuestros días*, Barcelona, Ediciones B.

DI FEBO, Giuliana (2012): *Ritos de guerra y de victoria en la España fran-quista*, Valencia, Universitat de València.

DI FEBO, Giuliana y Santos Juliá (2005): *El franquismo*, Barcelona, Paidós.

ECO, Umberto (1995*a*): *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Tusquets.

— (1995*b*): *El superhombre de masas: Retórica e ideología en la novela popular*, Barcelona, Lumen.
— (1997): *Interpretación y sobreinterpretación*, Cambridge, Cambridge University Press.
EISNER, Will (1994): *El cómic y el arte secuencial*, Barcelona, Norma. *Factoría d'humor Bruguera. Catàleg*, Barcelona, Centre de Cultura Contemporània, 2005.
FRESNAULT-DERUELLE, Pierre (1977): *Il linguaggio dei fumetti*, Palermo, Sellerio.
FUSI, Juan Pablo (1999): *Un siglo de España: La cultura*, Madrid, Marcial Pons.
FUSI, Juan Pablo, G. Gómez Ferrer y J. M. Jover (2001): *España: Sociedad, política y civilización (siglos XIX y XX)*, Madrid, Debate.
GARCÍA, Santiago (2010): *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri.
GARCÍA CASTAÑÓN, Luz (1995): *Moros y cristianos en las narraciones infantiles árabes y españolas*, Madrid, Ediciones de la Torre.
GARCÍA DELGADO, José Luis (coord.) (2005): *Franquismo: El juicio de la historia*, Madrid, Temas de hoy.
GARCÍA TAPIA, Nicolás (dir.) (1994): *Historia de la técnica*, Barcelona, Prensa Científica.
GASCA, Luis (1969): *Los cómics en España*, Barcelona, Lumen.
GASCA, Luis y Román Gubern (2011): *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.
GONZáLEZ DE GAMBIER, Emma (2002): *Diccionario de terminología literaria*, Madrid, Síntesis.
GRACIA GARCíA, Jordi y Miguel Ángel Ruiz Carnicer (2001): *La España de Franco (1939-1975): Cultura y vida cotidiana*, Madrid, Síntesis.
GUAL, Óscar (2011): «El cómic como fuente histórica. El falso testimonio de Tintín en el Congo Belga», *Espacio, tiempo y forma. Serie V. Historia contemporánea*, 23, Madrid, UNED.
— (2012): «El erotismo en los tebeos clásicos de la Editorial Valenciana», *Tebeosfera*, 9, 2.ª época, Valencia, Tebeosfera.
GUBERN, Román (1973): *Literatura de la imagen*, Barcelona, Salvat.
— (1974): *El lenguaje de los cómics*, Barcelona, Península.
— (1981): *La censura: Función política y ordenamiento jurídico bajo el franquismo (1936-1975)*, Barcelona, Península.
— (1993): *Espejo de fantasmas: de John Travolta a Indiana Jones*, Madrid, Espasa Calpe.
— (1997): *Medios icónicos de masas*, Madrid, Historia 16.
GUIRAL, Antoni (2004): *Cuando los cómics se llamaban tebeos: La escuela Bruguera (1945-1963)*, Barcelona, El Jueves.
GUIRAL, Antoni (dir.) (2007): *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*, Torroella de Montgrí (Girona), Panini.
HERRERO SUÁREZ, Henar (1998): «El cómic de ambientación medieval al servicio del franquismo», *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 17, Barcelona, Graó.
HOBSBAWN, Eric (1995): *Historia del siglo XX*, Barcelona, Crítica.
HOUSSAY, Bernardo A (1946): «La ciencia necesita un ambiente de libertad», *Ciencia e investigación*, 3, Buenos Aires, Asociación Argentina para el Progreso de la Ciencia.
JIMÉNEZ VAREA, Jesús (2006): «El contexto de la historieta», *Ámbitos: Revista internacional de comunicación*, 15, Sevilla, Universidad de Sevilla.
JULIÁ, Santos (coord.) (2005): *Víctimas de la guerra civil*, Barcelona, Planeta DeAgostini.
KEMNITZ, Thomas (1973): «The cartoon as a historical source», *Journal of interdisciplinary history*, 1, vol. 4, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology Press.
LARA, Antonio (1968): *El apasionante mundo del tebeo*, Madrid, Cuadernos para el diálogo.
LARA, Antonio (1969): «El Guerrero del Antifaz. Estudio», *Bang! Fanzine de los tebeos españoles*, 1, Madrid, Martín Editor.
— (1983): «Los cómics: la tentación del coleccionismo», *Neuróptica*, 1, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza.
LARA, Antonio (coord.) (1996): Tebeos: Los primeros cien años, Madrid, Anaya.
LARREULA, Enric (1985): Les revistes infantils catalanes de 1939 ençà, Barcelona, Edicions 62.

LE BON, Gustave (1995): *Psicología de las masas*, Madrid, Morata.
Maestros de la historieta: El Guerrero del Antifaz. 50 años, Valladolid, Quirón Ediciones, 1997.
MARIMÓN, Antoni (2005): *Guerrers, corsaris, soldats i detectius: Els tebeos d'aventures sota el franquisme. Història i política en el còmic realista entre 1939 i 1975*, Palma, Documenta Balear.
MARTÍ FERRÁNDIZ, José J. (2002): *Poder político y educación: El control de la enseñanza (España, 1936-1975)*, Valencia, Universitat de València.
MARTÍN, Antonio (1978): *Historia del cómic español: 1875-1939*, Barcelona, Gustavo Gili.
— (2000): *Apuntes para una historia de los tebeos*, Barcelona, Glénat.
— (2006): «Panorama histórico de la historieta de terror en España», en Manuel Barrero (coord.), *Tebeosfera*, Bilbao, Astiberri.
MARTÍN GAITE, Carmen (1987): *Usos amorosos de la posguerra española*, Barcelona, Anagrama.
MARTÍNEZ PEÑARANDA, Enrique (2004): *Vázquez: El dibujante y su leyenda*, Madrid, Sinsentido.
MARTÍNEZ TÓRTOLA, Esther (1996): *La enseñanza de la historia en el primer bachillerato franquista*, Madrid, Tecnos.
MCCLOUD, Scott (1995): *Cómo se hace un cómic*, Barcelona, Ediciones B.
MOIX, Terenci (2007): *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera.
MOLINA FOIX, Vicente (2009): «Dibujos animados», *Tiempo*, 1.429, Madrid, Ediciones Zeta.
MOLINERO, Carme (1999): «Silencio e invisibilidad: La mujer durante el primer franquismo», *Revista de occidente*, 223, Madrid, Fundación José Ortega y Gasset.
MOLINERO, Carme y Pere Ysas (1992): *El règim franquista: Feixisme, modernització i consens*, Girona, Eumo.
MORADIELLOS, Enrique (2000): *La España de Franco (1939-1975): Política y sociedad*, Madrid, Síntesis.
MORENO, Francisco (2005): «La represión en la posguerra», en Santos Juliá (coord.), *Víctimas de la guerra civil*, Barcelona, Planeta DeAgostini.
MORODO, Raúl (1985): *Los orígenes ideológicos del franquismo: Acción Española*, Madrid, Alianza.
MUÑOZ ZIELINSKI, Manuel (1984): «La función de los personajes secundarios: El Capitán Haddock», *Neuróptica*, 2, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza.
NAVARRO, Daniel (1991): «La censura, España y el Santo Espíritu», *Krazy cómics*, 17-18, Barcelona, Complot.
NONNENMACHER, Hartmut (2006): «La memoria del franquismo en el cómic español», en Ulrich Winter (coord.), *Lugares de memoria de la Guerra Civil y el franquismo: representaciones literarias y visuales*, Madrid, Iberoamericana.
ORTEGA Y GASSET, José (1995): *La rebelión de las masas*, Madrid, Alianza.
OTERO, Luis (2000): *Flechas y Pelayos: Moral y estilo de los niños franquistas que soñaban imperios*, Madrid, EDAF.
PAGÉS, Pelai (1990): *Introducción a la historia*, Barcelona, Barcanova.
PAYNE, Stanley G. (1987): *El régimen de Franco*, Madrid, Alianza.
— (1997): *Franco y José Antonio: El extraño caso del fascismo español*, Barcelona, Planeta DeAgostini.
PÉREZ, Joseph (1992): *La España de los Reyes Católicos*, Madrid, Información y Revistas.
PIERAS, Joan (dir.) (1995): *Antología del còmic espanyol 1915-1965*, Andorra La Vella, Societat Andorrana de Ciències.
PONS, Álvaro (2006): «Unha arte democrática. O tebeo como espello da sociedade dende o século XIX até os 70», *Boletin galego de literatura*, 35, A Coruña, Universidade de Santiago de Compostela.
PONS, Álvaro, Pedro Porcel y Vicente Sorní (2007): *Viñetas a la luna de Valencia: La historia del tebeo valenciano (1965-2006)*, Onil, Edicions de Ponent.
PORCEL, Andrés y Pedro Porcel (1992): *Historia del tebeo valenciano*, Valencia, Editorial Prensa Valenciana.

— (1993): *Karpa*, Valencia, Conselleria de Cultura, Educación y Ciencia.
PORCEL, Pedro (2002): *Clásicos en Jauja: La historia del tebeo valenciano*, Onil, Edicions de Ponent.
— (2010): *Tragados por el abismo: La historieta de aventuras en España*, Alicante, Edicions de Ponent.
PORCEL, Pedro y Anselmo Burulanda (1999): *La escuela valenciana de tebeos: Diccionario básico de autores y personajes*, Valencia, Asociación Cultural Falla Molinell-Alboraia.
Prensa infantil y juvenil: Pasado y presente, Madrid, Dirección General de Prensa del Ministerio de Información y Turismo, 1967.
PRESTON, Paul (1998): *Las tres Españas del 36*, Barcelona, Plaza & Janés.
PROPP, Vladimir (2001): *Morfología del cuento*, Madrid, Akal.
PROST, Antoine (2001): *Doce lecciones sobre historia*, Madrid, Cátedra.
QUEIPO DE LLANO, Genoveva G. (1993): «La España de los 50», *Cuadernos del mundo actual*, 19, Madrid, Información e Historia.
RAMÍREZ, Juan Antonio (1975): *El cómic femenino en España: Arte sub y anulación*, Madrid, Edicusa.
— (1975-1976): «Grupos temáticos del tebeo de aventuras en la España de posguerra: Notas para una historia iconográfica e ideológica», *Cuadernos de Realidades Sociales*, 8 y 9, Madrid, Instituto de Sociología Aplicada.
— (1976): *Medios de masas e historia del arte*, Madrid, Cátedra.
— (1977): «Estructura e ideología del tebeo de aventuras en la España de postguerra», *Cuadernos de Realidades Sociales*, 13, Madrid, Instituto de Sociología Aplicada.
REIG, R. y J. Picó (2004): *Feixistes, rojos i capellans*, Valencia, Universitat de València.
REMESAR, Agustín (1983): «El cómic y las ciencias sociales», *Neuróptica*, 1, Zaragoza, Ayuntamiento de Zaragoza.
REY, Juan (2001): «Cómic, cultura y propaganda: los tebeos que yo leí», en *Actas de las primeras jornadas sobre cómic, comunicación y cultura: El cómic en el nuevo milenio*, Sevilla, Universidad de Sevilla.
RICHARDS, Michael (1999): *Un tiempo de silencio: la guerra civil y la cultura de la represión en la España de Franco, 1936-1945*, Barcelona, Crítica.
RIQUER, Borja de (2010): *La dictadura de Franco*, Barcelona, Crítica.
RODRÍGUEZ, Armonía (2006): *El gran libro de El Capitán Trueno: 50 Aniversario*, Barcelona, Ediciones B.
ROIG, Sebastià (2000): *Les generacions del còmic: De la familia Ulises al manga*, Barcelona, Flor de Vent.
SALABERRÁA, Ramón (2001): «Bibliotecas de misiones pedagógicas: El contexto», *Educación y biblioteca*, 119, Madrid, Tilde.
SANCHIS, Vicent (2009): *Franco contra Flash Gordon*, Valencia, Edicions 3 i 4.
— (2010): *Tebeos mutilados*, Barcelona, Ediciones B.
SANTAMARÍA, Carles (2006): «Con viento en las viñetas», *Artecontexto*, 10, Madrid, Artehoy Publicaciones.
SASSOON, Donald (2006): *Cultura: El patrimonio común de los europeos*, Barcelona, Crítica.
SAZ, Ismael y A. Gómez Roda (ed.) (1999): *El franquismo en Valencia. Formas de vida y actitudes sociales en la posguerra*, Valencia, Episteme.
SCULLY, Richard y Marian Quartly (ed.) (2009): *Drawing the line: Using cartoons as historical evidence*, Clayton, Monash University ePress.
SERNA, Justo y Anaclet Pons (2005): *La historia cultural: Autores, obras, lugares*, Madrid, Akal.
SHAW, Donald L. (1986): *Historia de la literatura española: El siglo XIX*, Barcelona, Ariel.
SINOVA, Justino (1989): *La censura de prensa durante el franquismo*, Madrid, Espasa Calpe.
TADEO JUAN, Francisco (1990): «Roberto Alcázar y Pedrín», *Krazy cómics*, 8, Barcelona, Complot.
— (2002): *Análisis de una obra maldita: El Guerrero sin antifaz*, Valencia, FTJ Ediciones.

— (2006): «Roberto Alcázar, nacido Jorge Duro y Luisín», *Comicguía: Cuaderno de la historieta*, 63, FTJ Ediciones.
TAMAMES, Ramón (1985): *La República. La era de Franco*, Madrid, Alianza.
TARDE, Gabriel (1986): *La opinión y la multitud*, Madrid, Taurus.
Tebeos: Los primeros 100 años. Catálogo de la exposición «Tebeos: Los primeros 100 años» de la Biblioteca Nacional. Madrid, Anaya, 1996.
TERRóN MONTERO, Javier (1981): *La prensa de España durante el régimen de Franco: Un intento de análisis político*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas.
TRASHORRAS, Antonio (1994): «Gago: La aventura huracanada», *Viñetas*, 3, Barcelona, Glénat.
TUSELL, Javier (2005): *Dictadura franquista y democracia: 1939-2004*, Barcelona, Crítica.
VARILLAS FERNÁNDEZ, Rubén (2009): *La arquitectura de las viñetas*, Sevilla, Viaje a Bizancio.
VÁZQUEZ, José María (1963): *La prensa infantil en España*, Madrid, Doncel.
VÁZQUEZ DE PARGA, Salvador (1980): *Los cómics del franquismo*, Barcelona, Planeta.
— (1994): «Héroe de folletín», *Viñetas*, 3, Barcelona, Glénat.
— (1999): *Los tebeos de aventuras en 200 portadas*, Barcelona, Glénat.
VICH, Sergi (1997): *La historia en los cómics*, Barcelona, Glénat.
VIDAL, Jaume et alii (1999): De Yellow Kid a Superman: Una visión social del cómic, Barcelona, Milenio.